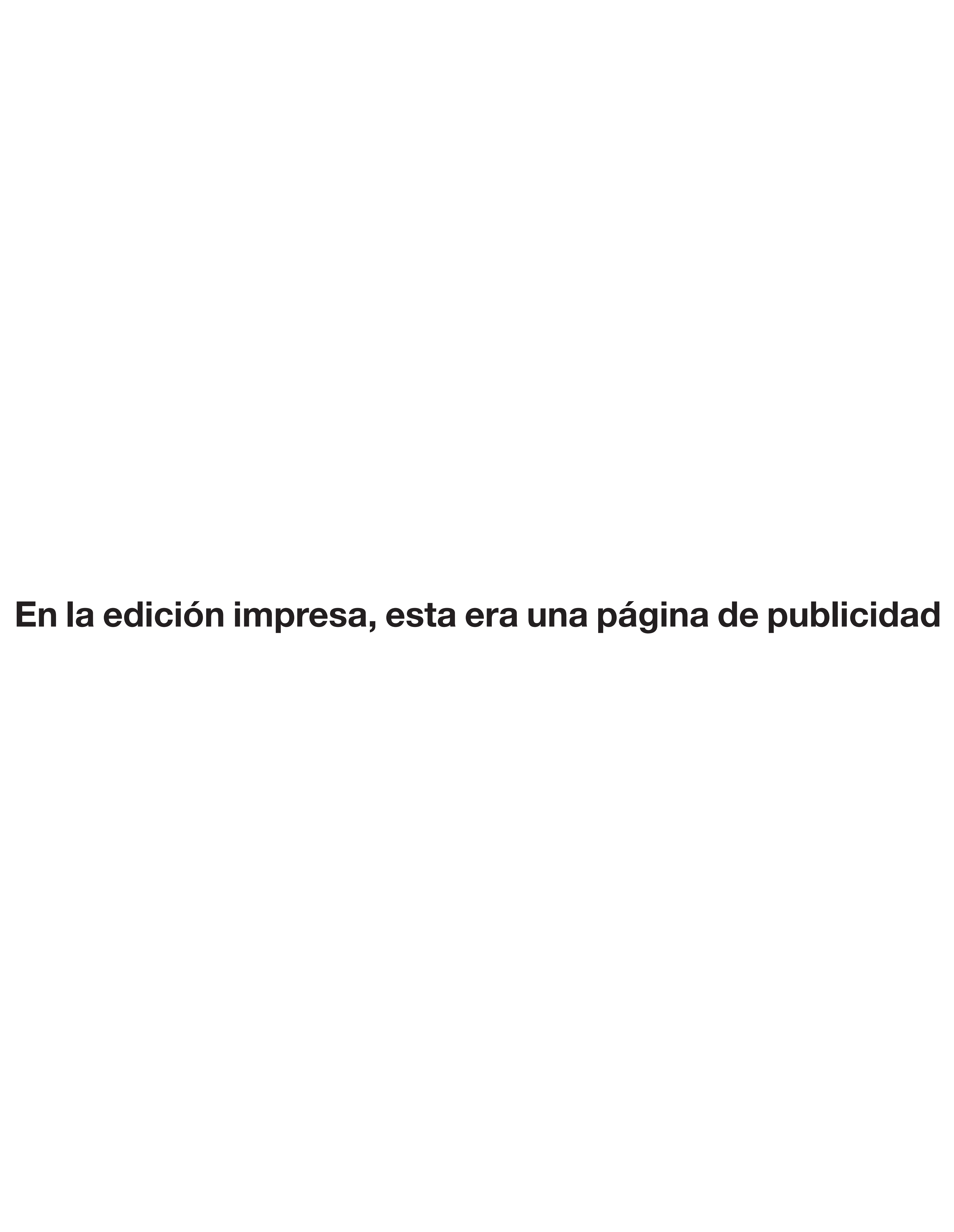


Por sólo 2'99€
La revista de PLAYSTATION 2 y PSONE más vendida en España
Nº 61
2,99€
Play2 manía
Portugal 2,99€
→NOVEDADES
ARC: EL CREPÚSCULO DE LAS ALMAS
MAX PAYNE 2 • SONIC HEROES • GLADIUS
MAXIMO VS ARMY OF ZIN • WORMS 3D
S.W.A.T. GLOBAL STRIKE TEAM • FALLOUT
DESTRUCTION DERBY ARENAS...
→PREVIEWS
CASTLEVANIA • FINAL FANTASY X-2
WHIPLASH • GHOST RECON JUNGLE STORM
DOWNHILL DOMINATION...
LA MEJOR GUÍA DE COMPRAS • LA MEJOR GUÍA DE COMPRAS
150 JUEGOS
COMENTADOS Y PUNTUADOS
HOBBY PRESS
¡PARTICIPA Y GANA!
LOS MEJORES DE 2003
Ayúdanos a elegir lo mejor del año y llévate un equipo de sonido 5.1
MUCHO MÁS QUE COCHES
Gran Turismo 4, Driv3r, Spy Hunter 2, RPM Tuning...
COMPARATIVA
Las mejores aventuras de plataformas: Jak II, Ratchet & Clank 2, Sonic Heroes...
GUÍAS Y SOLUCIONES
•Prince of Persia
•FIFA 2004
SUPLEMENTO GRATUITO 32 PÁGINAS
PREVIEW
007: Todo o Nada. La aventura definitiva de Bond
EL MEJOR ESPíA, EL MEJOR BOND
Play2 manía
Ghosthunter
Enemigos finales • Mapas • Fantasmas • Puzzles
←Guía Ghosthunter
¡¡Colecciona nuestras fantásticas guías y archívalas en las cajas de tus juegos!!
¡¡DESCUENTO SEGURO!!
AHÓRRATE 5 EUROS
EN NUESTROS JUEGOS RECOMENDADOS EN PÁG. 61


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

SUMARIO [61]



EN PORTADA

El agente secreto más famoso del cine vuelve a PS2 en una aventura digna de cualquiera de sus películas. Acción, conducción y aventura marca Bond.

80 PREVIEW 007 TODO O NADA



12 REPORTAJE LOS MEJORES DE 2003

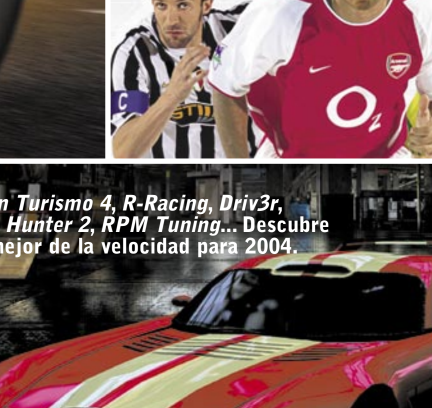
Ayúdanos a elegir los mejores juegos de 2003 y gana un fantástico regalo: un equipo 5.1 para PS2 y un lote de juegos.

62 GUIA FIFA 2004

Apréndete bien todos los movimientos y estrategias para alzarte con todos los trofeos.

40 COMPARATIVA PLATAFORMAS

Analizamos los mejores plataformas para que sepas cuál es tu juego ideal.



Gran Turismo 4, R-Racing, Driv3r, Spy Hunter 2, RPM Tuning... Descubre lo mejor de la velocidad para 2004.

16 REPORTAJE VELOCIDAD

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10 y un código de color para que apreciéis a primera vista la calidad del juego:



1 al 4 **Deficiente.** Un juego que no merece la pena., mejor ni lo tengas en cuenta.

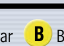
5 **Aprobado.** Cumple sin más.
6 **Bien.** Un buen juego, pero con algunos defectos.
7 **Notable.** Un juego interesante para los fans del género.

8 **Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.
9 **Sobresaliente.** Te encantará, te guste o no el género.
10 **Matrícula de Honor.** Un imprescindible. Tienes que tenerlo.

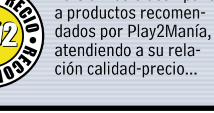
Para valorar periféricos y características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, basado en el mismo código de colores:







MM Muy malo · M Malo · R Regular · B Bueno · MB Muy bueno · E Excelente



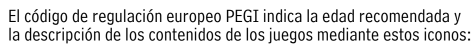
Cuando veáis este símbolo, significa que es un producto recomendado por la redacción de Play2Manía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por Play2Manía, atendiendo a su relación calidad-precio...



Código de descriptores PEGI



El código de regulación europeo PEGI indica la edad recomendada y la descripción de los contenidos de los juegos mediante estos iconos:












EDAD RECOMENDADA · CONTENIDO DISCRIMINATORIO · DROGAS · SE DICEN PALABROTAS · SEXO EXPLÍCITO · JUEGO DE TERROR · CONTENIDO VIOLENTO



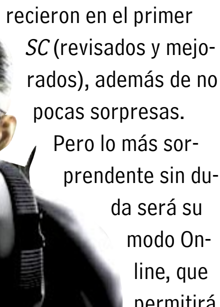


Splinter Cell Pandora Tomorrow, cada vez más cerca

SAM FISHER PREPARA SU REGRESO

El agente Sam Fisher volverá a infiltrarse en nuestra PS2 con una aventura de espionaje tan realista como la primera, pero con jugosas novedades, incluyendo un modo Online de lo más prometedor.

Tras deleitarnos con su visión realista del espionaje, Sam Fisher prepara su segunda incursión en PS2. En *Splinter Cell Pandora Tomorrow* vamos a encontrar el mismo concepto de la primera parte, pero con muchas más posibilidades. Su guión, de nuevo supervisado por el escritor Tom Clancy, nos llevará por escenarios tan variopintos como un tren o las selvas de Indonesia, tras las huellas de un revolucionario llamado Suhadi Sadono. Para infiltrarnos en ellos tendremos que ser silenciosos, aprovechar las sombras y utilizar todos los gadgets y habilidades de Sam. En este sentido, repetirán todos los aparatos que aparecieron en el primer *SC* (revisados y mejorados), además de no pocas sorpresas. Pero lo más sorprendente sin duda será su modo Online, que permitirá partidas para 4 jugadores. Y lo mejor, estará listo para marzo.

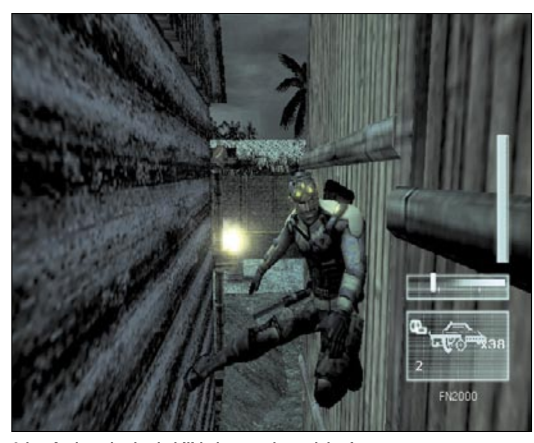




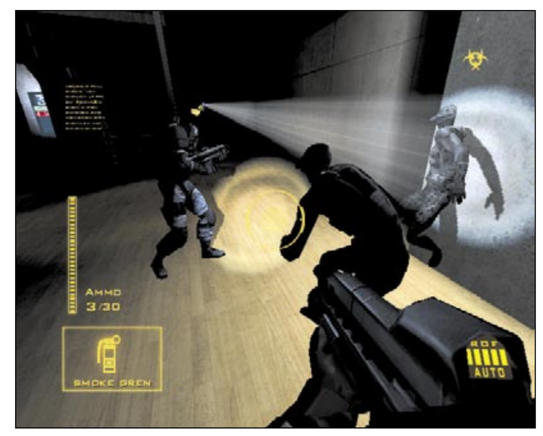
En *Splinter Cell Pandora Tomorrow* tendremos que infiltrarnos sin que nos vean los guardias, aprovechando la oscuridad y siendo muy silenciosos.



Así pues, olvidaos de entrar "a lo bestia" con las armas. En *SCPT*, la mejor estrategia es acechar a los enemigos y sorprenderles por la espalda.



Además de todas las habilidades y gadgets del primero, encontraremos más movimientos y armas, redondeando así un gran catálogo de acciones.



En las partidas Online podremos elegir entre dos personajes: un espía como Sam y un mercenario que lo cubrirá desde una vista subjetiva.

COMIENZA EL TERCER CURSO EN HOGWARTS

***Harry Potter y el Prisionero de Azkaban* llegará a PS2 en mayo.**

Después de sendos juegos basados en los dos primeros libros de Harry Potter, y uno más dedicado exclusivamente al Quidditch, el joven mago volverá a PS2 este mismo año. *Harry Potter y el Prisionero de Azkaban* seguirá el argumento del tercer libro y será una aventura en la línea de las dos anteriores, pero con la jugosa novedad de poder controlar, además de a Harry, a sus amigos Ron y Hermione. Tendremos que combinar los poderes de los tres aprendices (incluyendo nuevos hechizos) para avanzar en la aventura, que además tendrá modos para dos jugadores. El juego estará listo para el próximo mes de mayo.



La principal novedad de *El Prisionero de Azkaban* es que podremos controlar a Hermione y a Ron, además de al propio Harry Potter.



La aventura seguirá el argumento del tercer libro, y en ella tendremos que combinar las habilidades de los tres personajes para avanzar.



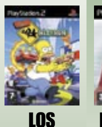
Gráficamente, *El prisionero de Azkaban* supondrá un salto respecto a las anteriores aventuras del joven mago, y lucirá un acabado superior.

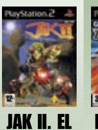
Los más alquilados PS2 (del 1 al 20 de diciembre)

*Lista facilitada por





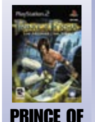



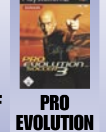
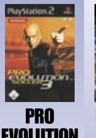


Puesto	Juego
1	FIFA 2004
2	ESDLA: EL RETORNO DEL REY
3	PRO EVOLUTION SOCCER 3
4	WRC 3
5	PRINCE OF PERSIA
6	DRAGON BALL Z BUDOKAI 2
7	LOS SIMPSONS: HIT & RUN
8	NBA LIVE 2004
9	JAK II. EL RENEGADO
10	NEED FOR SPEED UNDERGROUND

Los más vendidos PS2 (del 1 al 31 de diciembre)

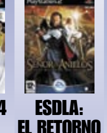
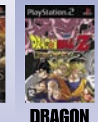
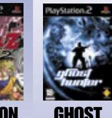
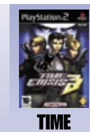
*Lista facilitada por







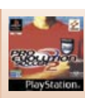
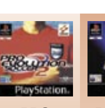
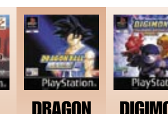
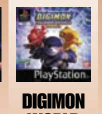
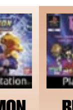
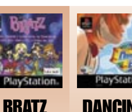
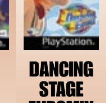
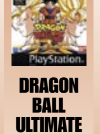






Puesto	Juego
1	PRINCE OF PERSIA
2	PRO EVOLUTION SOCCER 3
3	NEED FOR SPEED UNDERGROUND
4	MEDAL OF HONOR RISING SUN
5	TRUE CRIME STREETS OF L.A.
6	FIFA 2004
7	ESDLA: EL RETORNO DEL REY
8	DRAGON BALL Z BUDOKAI 2
9	GHOST HUNTER
10	TIME CRISIS 3

Los más vendidos PSone (del 1 al 31 de dic.)

*Lista facilitada por




Puesto	Juego
1	FIFA 2004
2	METAL GEAR SOLID
3	PRO EVOLUTION SOCCER 2
4	DRAGON BALL FINAL BOUT
5	DIGIMON WORLD 2003
6	BRATZ
7	DANCING STAGE EUROMIX
8	DRAGON BALL ULTIMATE BATTLE 22
9	DIGIMON RUMBLE ARENA
10	TONY HAWK'S PRO SKATER 4

EL JUEGO DE FÚTBOL QUE "FALTABA"

Sony está dando los últimos toques a *Esto es Fútbol 2004*.

Aunque con algunos meses de retraso con respecto a sus competidores, Sony ya tiene casi lista la nueva edición de *Esto es Fútbol*. Esta entrega volverá a poner mucho énfasis en las opciones (más de 23 ligas, 900 equipos y 18.000 jugadores) y buscará más el realismo, tanto a la hora de jugar como en lo que se refiere al apartado gráfico (jugadores fotorrealistas, climatología variable durante el partido...). La estrella del Atlético de Madrid, Fernando Torres, será la imagen de un título que llegará a las tiendas en un par de meses.



Esto es Fútbol 2004 llegará con mejoras gráficas y jugables, mucho más realismo y nuevos modos de juego, incluyendo jugosas promesas Online...

«HITMAN CONTRACTS» LISTO EN PRIMAVERA

El agente 47 firma su tercer "contrato" de "trabajo basura".

Eidos acaba de anunciar *Hitman Contracts*, la tercera entrega de su famosa saga protagonizada por un asesino profesional. En *Contracts* manejaremos de nuevo al agente 47, en una serie de misiones que tendrán más acción y suspense que en anteriores entregas y que ofrecerán muchas más posibilidades para acabar con nuestras víctimas de una forma más profesional. Eso sin olvidar las nuevas armas o su mejorado motor gráfico, que mostrará con todo lujo de detalles el "trabajo" del "calvito". La guinda la pondrá un renovado sistema de control y una elaborada trama. Llegará, en principio, en primavera.



Contracts será el *Hitman* más oscuro de la saga y explorará la mentalidad de un asesino a sueldo.

Según sus creadores, ofrecerá más acción y más variables para llevar a cabo nuestra "eliminación".

«EL CLUB DE LA LUCHA»

Revive en casa la película de Brad Pitt y Edward Norton.

Vivendi Universal ha presentado el juego oficial de "El Club de la Lucha", un film que cosechó excelentes críticas por su cuidada estética y original trama. Como su propio nombre indica, será un juego de lucha de corte realista ambientado en los escenarios del filme, como un poblado sótano o una gasolinera apartada del mundo. A su manera, seguirá el argumento de la película y ofrecerá un plantel de luchadores en el que estarán todas las caras más conocidas de la película. Si nada se tuerce, Vivendi espera tenerlo listo para finales de 2004, y con él pretende ofrecer una nueva visión de la lucha, un poquito más dura de lo normal y muy atractiva tanto para los jugadores habituales como los menos experimentados. A esperar un añito...



En *El Club de la Lucha* podremos pelear en todo tipo de entornos extraídos de la película, como este sótano.



Siguiendo la línea de *Tekken*, el juego ofrecerá un estilo de lucha realista, es decir, con golpes y agarres creíbles.

UN "ENGENDRO" EN TU PS2

***Spawn* llega para sembrar el terror.**

En *Spawn Armageddon*, tomaremos el control de Al Simmons, un ex-agente del gobierno que es traicionado y asesinado. Su sed de venganza hace que vuelva del Infierno dotado de poderes sobrehumanos que usará para vencer a todo el que se cruce en su camino, sean humanos o demonios. Habrá que esperar hasta marzo para verlo, pero de momento la cosa promete.



Spawn protagoniza una aventura de acción que pondrá a prueba sus poderes.

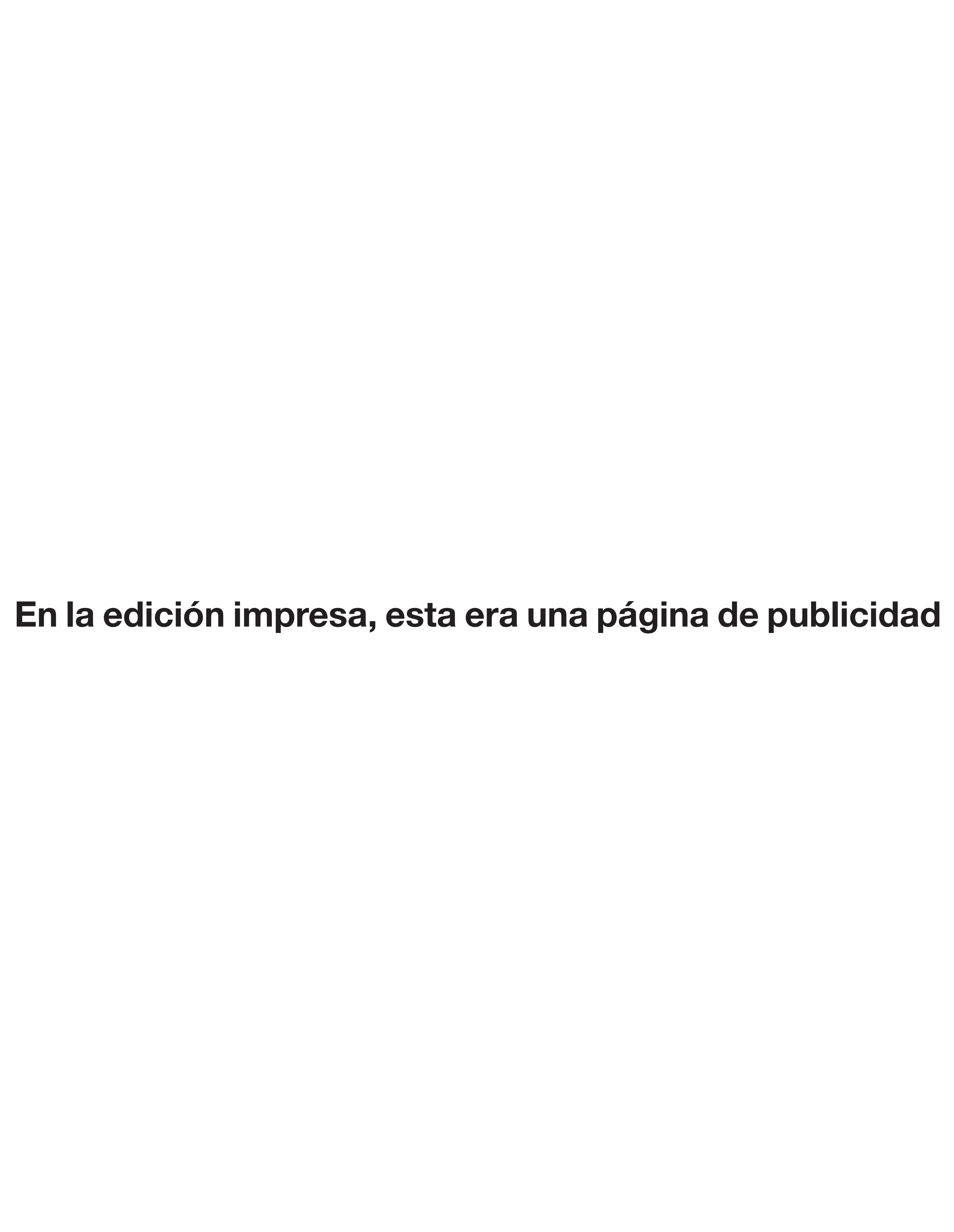


A la hora de pelear, Spawn usará todo tipo de armas, incluso sus cadenas.

LO BUENO SIEMPRE SE HACE ESPERAR

***Legacy of Kain Defiance* estará a la venta el 9 de febrero de 2004.**

Todos esperábamos comer el turrón con Raziel y Kain, los carismáticos vampiros de la saga *Legacy of Kain*. Sin embargo, Eidos decidió retrasarlo hasta el 9 de febrero de 2004. Seguro que los seguidores de la saga y los amantes de la acción "gótica" perdonarán el retraso dada la calidad del juego, lo que les hará coger el juego con más ganas en cuanto salga a la calle. ¡¡Afilad los colmillos!!


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

¿UN JUEGO DE ROL DENTRO DE UN JUEGO DE ROL?

Atari confirma el lanzamiento de la saga de juegos de rol *.Hack.*

Atari se ha hecho con los derechos de *.Hack*, un juego de rol de Bandai serializado en cuatro entregas, que ha cosechado muy buenas críticas en Japón. Su argumento, inspirado en la serie de animación homónima, nos cuenta la historia de un virus que infecta un juego de rol Online, llamado "El Mundo", donde empiezan a suceder cosas extrañas entre sus jugadores. Nosotros controlaremos a Kite, un joven que se introduce en "El Mundo" invitado por su amigo Orca, quien cae en un coma profundo en la vida real al morir en el juego... A nosotros nos toca buscar respuestas para salvar a Orca, aunque para ello tendremos que conversar con cientos de personajes, luchar en combates por turnos y utilizar los recursos de el "El Mundo" como juego "Online", como pueda ser el correo electrónico. El primer volumen de la saga, *.hack//infection*, llegará en marzo.



.Hack **está claramente influenciado por el manga, y cada uno de los 4 capítulos llegará con un DVD con capítulos de la serie.**



Aunque *.Hack* no es un juego de rol Online, nos invitará a "meternos" en uno de ellos para salvar a un amigo.

El protagonista de *.Hack* es Kite, un joven que debe recorrer "El Mundo" para salvar a un amigo.

¡DESENFUNDA TU PISTOLA, FORASTERO!

El salvaje Oeste se acerca a PS2 con *Red Dead Revolver.*

El lejano Oeste quedará bien retratado en *Red Dead Revolver*, un salvaje juego de acción en tercera persona que finalmente saldrá bajo el sello de Rockstar. Su ambientación estará de lo más lograda, con unos gráficos alucinantes y una banda sonora digna del mejor "western". La fecha de salida aún no está confirmada.



RDR **será como cualquier peli del Oeste: tiroteos, persecuciones...**

VIVE COMO NUNCA LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

Se acerca *Call of Duty*, un shoot´em up a la altura de la serie *Medal of Honor*.

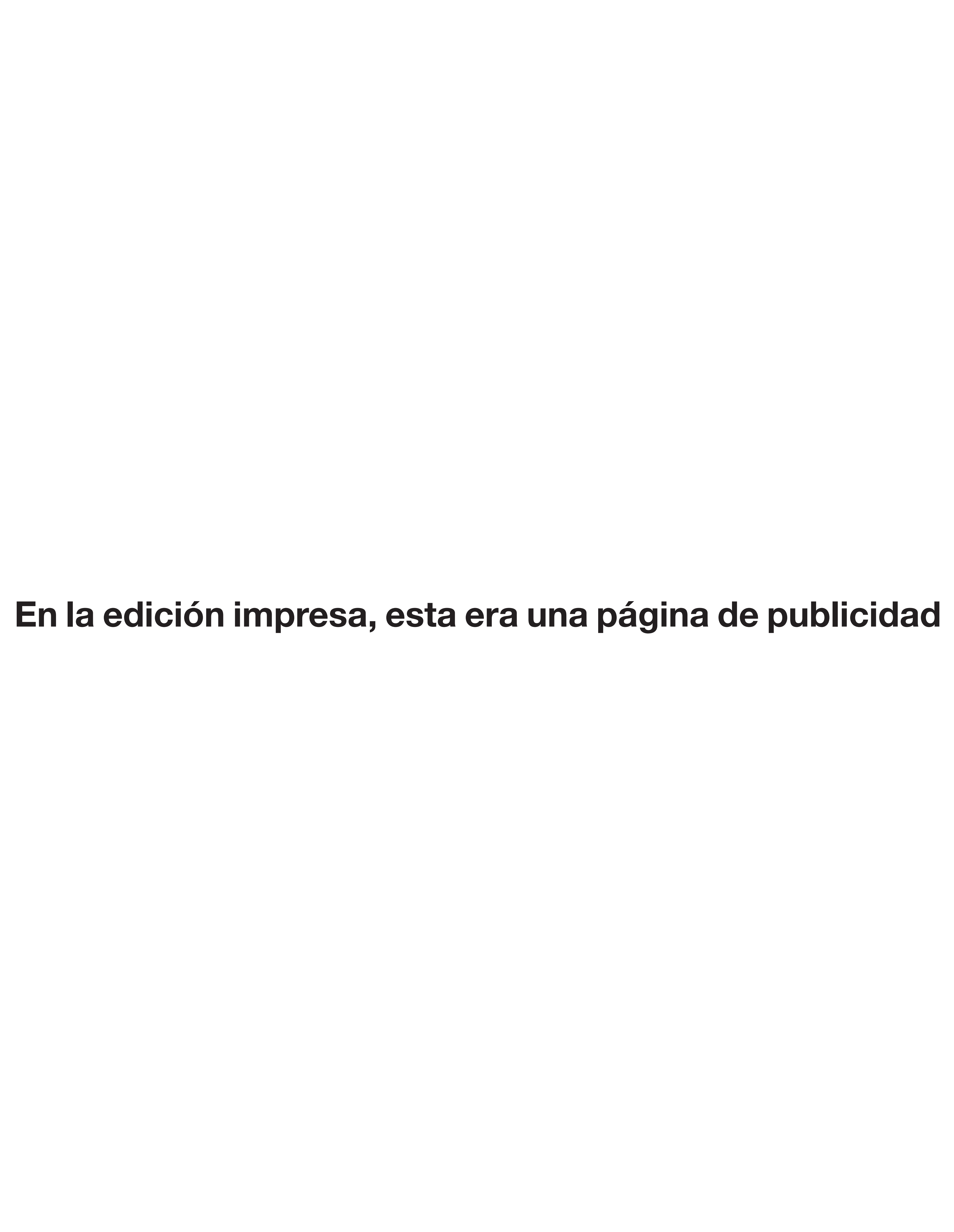
Si no has tenido bastante "ración" de Segunda Guerra Mundial con el reciente *Medal of Honor: Rising Sun*, no guardes tus armas porque dentro de poco volveremos a combatir a los nazis en *Call of Duty: Finest Hour*. Será un shoot´em up en primera persona con gran rigor histórico y un apartado gráfico de infarto. La versión de PC ha sido uno de los éxitos más rotundos de 2003, así que no le perdáis la pista.



Dependiendo de la misión en la que nos encontremos, formaremos parte del ejército ruso, británico o norteamericano. Todo sea por detener a los nazis.

Breves & Fugaces

- **Los más vendidos.** Empezamos por Japón, donde arrasan *Biohazard Outbreak* (el primer *Resident Evil* Online) y *One Piece Grand Battle 3*, un juego de lucha basado en un exitoso manga. En USA dominan las listas *El retorno del rey* y *True Crime*, y en Europa, *Medal Of Honor* y *Need For Speed Underground*.
- **La nostalgia nos invade.** Konami se ha hecho con los derechos de *Y´s VI*, la última entrega de una famosa saga de juegos de rol muy popular en Japón, que por fin va a estrenarse en Europa. Otra que también reaparece es *Actraiser*, de la mano de Square-Enix, que ya vio dos entregas en SuperNintendo.
- **Secuelas y retraso.** Ahora que la histeria navideña ya ha concluido, ya se han empezado a desvelar nuevos proyectos. Así, Activision ha confirmado *True Crime 2*, del que esperan lanzar muchas secuelas, y un nuevo *Tony Hawk*. Sony por su parte tendrá listo *The Getaway 2* para este año, y Capcom va a distribuir *The Way Of The Samurai 2* y *Riding Spirits II*. El que se retrasa hasta primavera es *Syphon Filter: The Omega Strain*, para mejorar algunos aspectos.
- ***Silent Hill 4.*** Los rumores crecen en torno a la nueva criatura de Konami, que según las malas lenguas estará listo para finales de 2004. Se dice que esta entrega utilizará el motor gráfico de *Metal Gear Solid 3*, que estará protagonizado por un hombre de unos 30 años y que será el último *SH* de esta generación de consolas. ¿Será verdad?
- **El mando de *Onimusha 3*.** El fabricante de periféricos Hori está diseñando un mando para *Onimusha 3*. Por lo que se rumorea, este mando tendrá forma de Katana, una longitud de un metro y un precio de 100 euros. Id quitando los jarrones del salón por si llega a Europa...


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Play2Guías Platinum manía

LAS MEJORES GUÍAS PARA LOS CLÁSICOS PS2



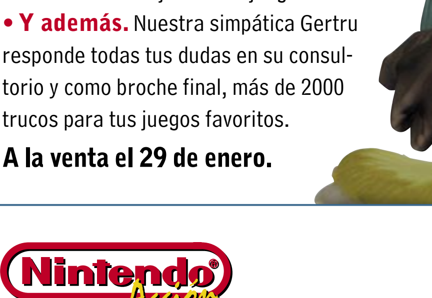
Todos los trucos, extras, estrategias y pistas para:

- Medal of Honor Frontline
- Gran Turismo 3
- Splinter Cell
- The Getaway
- Trucos para más de 100 juegos

Ya a la venta.



SALVA LA GALAXIA JUNTO A RATCHET Y CLANK



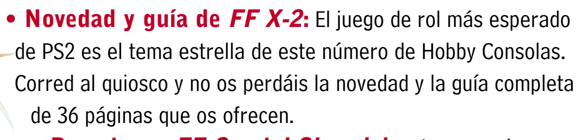
Guías completas y miles de trucos:

• Llega al final de tus juegos favoritos: Comienza el año sin atascarte en los mejores juegos del momento. Gracias a Play2Manía será pan comido terminar juegos como *Ratchet & Clank 2*, *XIII*, *Tony Hawk´s Underground*, *Mission Impossible* o *Indiana Jones*.

• ¡Colecciónalas! Y no podían faltar un montón de estupendas miniguías para archivar en las cajas de tus juegos.

• Y además. Nuestra simpática Gertru responde todas tus dudas en su consultorio y como broche final, más de 2000 trucos para tus juegos favoritos.

A la venta el 29 de enero.



¡TODO SOBRE LOS NUEVOS FINAL FANTASY!

Juegos para todas las consolas



• Novedad y guía de *FF X-2*: El juego de rol más esperado de PS2 es el tema estrella de este número de Hobby Consolas. Corred al quiosco y no os perdáis la novedad y la guía completa de 36 páginas que os ofrecen.

• Preestreno *FF Crystal Chronicles*: Los usuarios de GameCube también van a tener su *Final Fantasy* muy pronto. Si no podéis aguantar sin él, este anticipo calmará vuestras ganas de jugarlo.

• Reportaje *Resident Evil Outbreak*: La nueva entrega de la aventura de terror más famosa ya ha salido en Japón, y los chicos de Hobby se han hecho con una copia para deciros qué tal es eso de liquidar zombis a través de internet. ¡Alucinad!

• Y además: *GTA Vice City* llega a Xbox, primer contacto con *Splinter Cell 2* para todas las consolas, el regreso de *Castlevania* a PS2… ¡No os lo perdáis!

A la venta el 23 de enero.



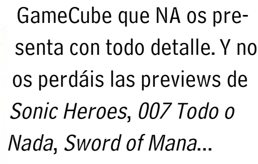
¡TE REGALAN UN FANTÁSTICO CALENDARIO DE POKéMON Y FINAL FANTASY!

Lo mejor de Nintendo a tu alcance

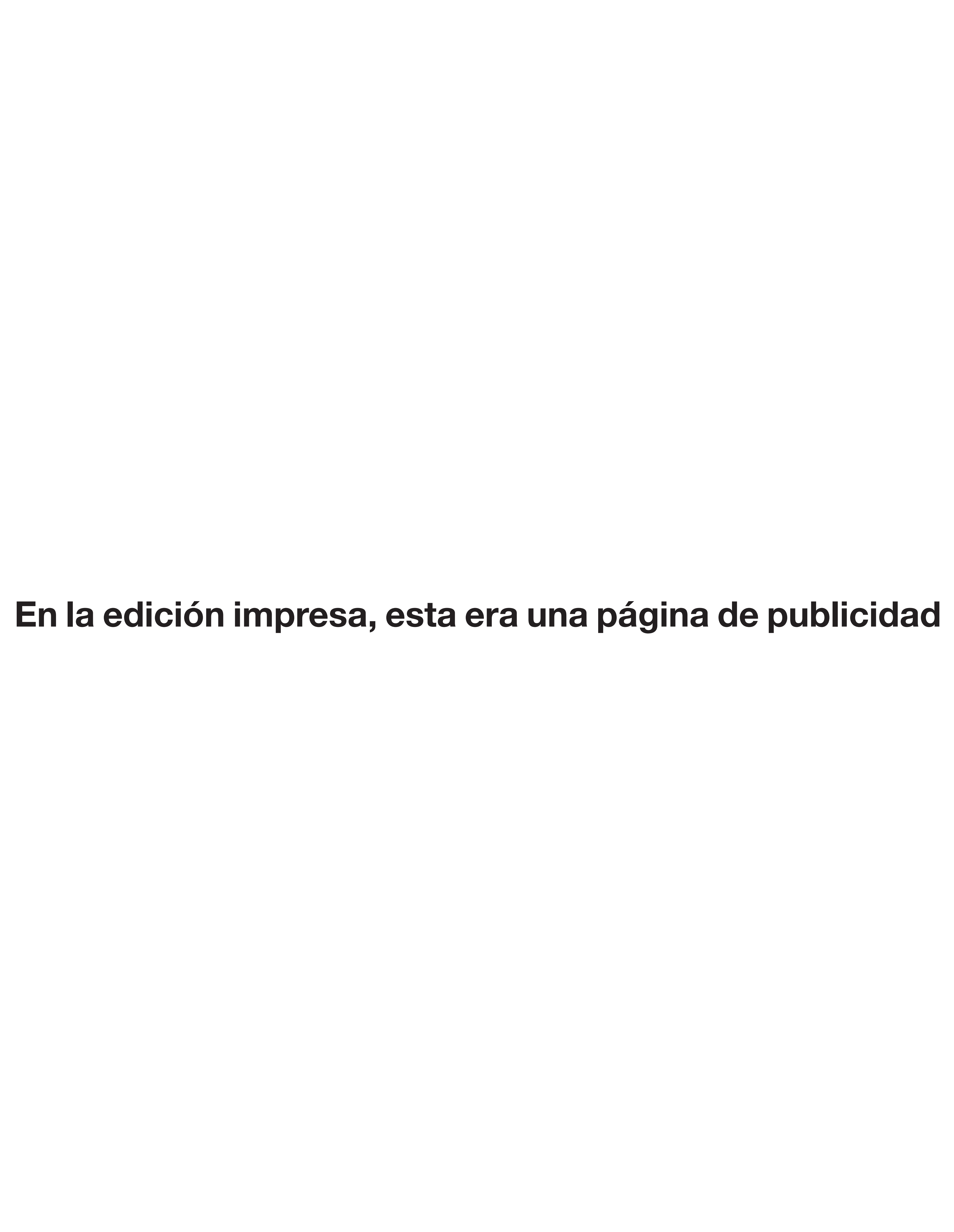
• !!Qué regalo!! Para empezar bien el 2004, qué mejor que un calendario gigante de *Pokémon* y *Final Fantasy*, en exclusiva. Y además sortean 100 juegos: sólo tienes que participar en la elección de los mejores juegos de 2003.

• En portada. !!Sí, es *Final Fantasy*!! Toda una joya para tu GameCube que NA os presenta con todo detalle. Y no os perdáis las previews de *Sonic Heroes*, *007 Todo o Nada*, *Sword of Mana*…

• Guía completa *Rebel Strike*. Descubren todas las claves de este impactante arcade. Trucos, secretos, las medallas…



Ya a la venta.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



¡¡Elige los Mejores del año 2003!!

Un año más, pedimos vuestra colaboración para que nos ayudéis a elegir los juegos, compañías y periféricos más destacados del pasado 2003. En estas páginas encontraréis información sobre nuestros favoritos, pero sois vosotros, enviando un mensaje con vuestro móvil, los que tenéis que decir la última palabra. Y además, podréis ganar un jugoso premio: un equipo de sonido 5.1 de Creative y un lote de juegos.

¡¡PARTICIPA Y LLÉVATE ESTE EQUIPO DE SONIDO 5.1 Y LOS JUEGOS GANADORES!!

[1] Aventuras y juegos de rol

A] Dark Chronicle

Sony
Un juego de rol de acción en el que, además de pelear, investigar y cumplir docenas de misiones, debemos reconstruir ciudades. Un juego bonito, largo y divertido.

B] Ghosthunter



Sony
Una ambientación terrorífica para una aventura donde prima la acción y en la que nuestro objetivo es capturar espectros. Muy espectacular y de ritmo trepidante.

C] Indiana Jones y la tumba del emperador



LucasArts (EA)
El aventurero más famoso del cine se estrena en PS2 con una aventura en la que no faltan las peleas, los tiros ni tampoco los puzzles y los saltos. Como una peli de Indy.

D] Prince of Persia Las Arenas del Tiempo



Ubi Soft
Una de las aventuras más sorprendentes del año. Una estética preciosista y un desarrollo en el que hay que ser tan listo como hábil, son sus principales virtudes.

E] Silent Hill 3



Konami
Tercer capítulo de la saga de terror por excelencia. Más sobrecogedor que nunca, Silent Hill, el pueblo maldito, nos retará a retorcidos puzzles y a combates con horribles seres.

F] Splinter Cell



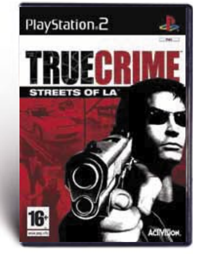
Ubi Soft
El espía que nació para hacer sombra a Solid Snake se ha consolidado como uno de los grandes de las aventuras de infiltración. El juego de espionaje más realista del momento.

G] Tomb Raider. El Ángel de la oscuridad



Eidos
La aventurera más famosa de los video juegos protagoniza una aventura desigual, pero divertida. Lara, como siempre, brillante al saltar, al disparar, al pelear, al resolver puzzles...

H] True Crime. Streets of L.A.



Activision
Explosiva combinación de conducción y acción en la que encarnamos a un duro policía en su lucha contra el crimen. Nunca recorrer Los Ángeles fue tan peligroso.

[2] Acción en tercera persona

A] Chaos Legion



Capcom
Acción en estado puro donde, además de nuestras armas, también podemos invocar a legiones infernales para que nos ayuden a eliminar a cientos de enemigos.

B] Devil May Cry 2



Capcom
Un secuela que no ha estado a la altura de su antecesor, pero que es uno de los juegos de acción con tintes aventureros más espectaculares y divertidos del año.

C] El Retorno del Rey



EA Games
Espectacular recreación de la película que nos permite convertirnos en todos sus protagonistas para repartir espadazos a diestro y siniestro contra las fuerzas de Mordor.

D] Enter the Matrix



Atari
Basado en el universo Matrix, el juego nos sumerge en una trama en la que sólo nuestra habilidad con los puños y las armas puede ayudarnos. Y no falta el timpo bala, claro.

E] Manhunt




Rockstar
Acción y sigilo orientados a un público adulto y con el objetivo de sobrevivir en una ciudad plagada de tarados y asesinos que intentan quitarnos de en medio como sea.

F] Rygar the Legendary Adventure

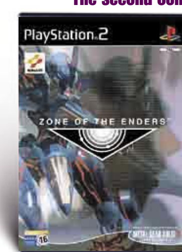
Tecmo (Virgin Play)
Una divertida mezcla de acción, plataformas y aventura ambientada en la Grecia clásica. Un juego capaz de atrapar por su espectacularidad y trepidante ritmo.

G] SOCOM US Navy Seals



Sony
El primer juego Online de PS2 es una buena mezcla de acción y estrategia militar, en la que damos órdenes a un grupo de comandos con nuestra voz. Genial jugando Online.

H] Zone of the Enders: The second Comming.



Konami
Trepidantes combates a los mandos de un robot gigante, que resultan tan espectaculares como emocionantes. Y todo con un despliegue técnico de auténtico lujo.

[3] Juegos Deportivos

A] FIFA 2004



EA Sports
Un simulador de fútbol que ofrece las mejores ligas del mundo con sus clubes y jugadores reales. Y todo con un control bastante asequible y gran calidad técnica.

B] NBA Live 2004



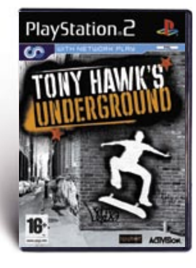
EA Sports
La mejor liga del mundo, con todos sus equipos y jugadores y, de regalo, la selección española. Visualmente impactante y muy divertido y asequible a la hora de jugar.

C] Pro Evol. Soccer 3



Konami
Ofrece el sistema de juego más realista y también el más exigente. Eso sí, cuando lo dominas descubres la esencia del fútbol. Y además, con un gran apartado gráfico.

D] Tony Hawk's Underground



Activision
Mucho más que un juego de skate, *Underground* nos ofrece demostrar nuestra habilidad sobre la tabla, al tiempo que vivimos la emocionante carrera de un skater novato.

(4) Juegos de velocidad

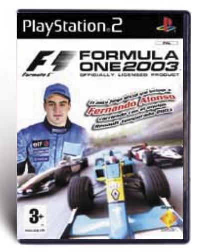
A) C. McRae Rally 04



Codemasters

El juego de rally más realista a la hora de jugar, ofrece un control exigente pero muy gratificante. Y con un apartado gráfico brillante, a la altura de la jugabilidad.

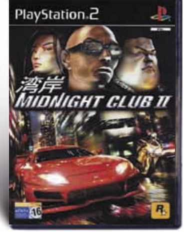
B) Formula One 2003



Sony

El juego oficial del campeonato, presenta todos los coches, escuderías, pilotos y circuitos reales. Y todo con gran detalle y una conducción ajustable a todos los niveles.

C) Midnight Club II



Rockstar

Un apasionante arcade que nos propone competir en emocionantes carreras ilegales. Ofrece una gran libertad a la hora de movernos por sus enormes ciudades.

D) Moto GP 3

Namco

El mejor juego de motos de PS2. Ofrece una correcta recreación del campeonato GP, un apartado gráfico de gran calidad y un sistema de conducción asequible.

E) NFS Underground

EA Games

Carreras ilegales nocturnas con el aliciente de ofrecernos veloces bólidos que podemos "tunear", tanto por dentro como por fuera. Visualmente espectacular y divertido.

F) WRC 3



Sony

Todo el atractivo de la licencia oficial. Un juego que nos permite disfrutar de los tramos, pilotos y equipos reales. Y con un control muy asequible y gran calidad gráfica.

(5) Juegos de inteligencia

A) Los Sims



EA Games

Este simulador nos permite probar la experiencia de tener una vida virtual y manejar aspectos tales como trabajo, amigos, comida, casa, decoración... Original y diferente.

B) Los Sims Toman la Calle



EA Games

La secuela de Los Sims añade nuevos retos a la idea original y ahora podemos hacer que nuestros personajes salgan de casa. Mucho más humor y opciones.

C) Total Club Manager 04



EA Sports

Un simulador que nos permite convertirnos en los máximos responsables de un club de fútbol. Tiene los clubes y jugadores reales y es compatible con *FIFA 2004*.

(6) Musicales y Minijuegos

A) Amplitude



Sony

Un original juego musical en el que debemos activar distintas pistas musicales "pilotando" una especie de nave. Pica y engancha, especialmente jugando en compañía.

B) EyeToy Toy Play



Sony

La propuesta más original del año. Una pequeña cámara transmite nuestra imagen a la tele para que protagonicemos los más variados minijuegos. Divertidísimo.

C) EyeToy Ritmo Loco



Sony

Una expansión de *Eye Toy Play* que usa el mismo principio: jugar moviendo nuestro cuerpo. Eso sí, aquí de lo que se trata es de bailar. Y con cuantos más amigos, mejor.

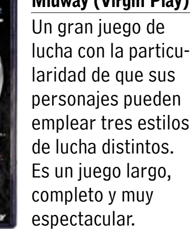
(7) Lucha

A) Dragon Ball Z Budokai 2

Bandai (Atari)

Fiel recreación de la serie de TV, a la que incluso "copia" gráficamente. Incluye a 35 de sus protagonistas y, por supuesto, sus golpes y animaciones características.

B) Mortal Kombat V Deadly Alliance



Midway (Virgin Play)

Un gran juego de lucha con la particularidad de que sus personajes pueden emplear tres estilos de lucha distintos. Es un juego largo, completo y muy espectacular.

C) Soul Calibur II



Namco

Un auténtico espectáculo visual en el que las armas blancas se llevan casi todo el protagonismo. Técnicamente impecable, además tiene un control apto para todos.

D) Virtua Fighter 4 Evolution



Sega (Acclaim)

Un clásico de la lucha que presenta un estilo de combate realista y un control complejo y cargado de posibilidades. Ofrece muchos personajes y variados modos de juego.

(8) Juegos de Plataformas

A) Jak II El Renegado



Sony

Explosiva mezcla de plataformas, aventura, acción y conducción, que además muestra unos excelentes gráficos y un desarrollo siempre sorprendente.

B) Ratchet & Clank 2



Sony

Un plataformas intenso y muy divertido donde prima la acción y el humor. Su dificultad es perfecta, su desarrollo muy dinámico y variado y además es precioso de ver.

C) Rayman 3



Ubi Soft

Plataformas de corte tradicional con un protagonista con carisma y, sobre todo, con mucho humor. Tiene un buen apartado gráfico y un magnífico control, apto para cualquiera.

D) Sly Raccoon



Sony

Un original look de dibujos animados para un original plataformas, donde la infiltración tiene el protagonismo propio de las aventuras. Un propuesta diferente.

(9) Shoot'em up

A) MOH Rising Sun



EA Games
Fiel recreación de los principales sucesos de la Segunda Guerra Mundial en el Pacífico. Realista, divertido, con un sólido apartado técnico y buenos modos Multijugador.

B) Return To Castle Wolfenstein



Activision
Un shooter ambientado en la Segunda Guerra Mundial que mezcla realismo con fantasía en un desarrollo divertido y variado. Tiene en la I.A. de los enemigos su principal virtud.

C) XIII



Ubi Soft
Un original shooter con estética de dibujo animado que permite realizar acciones propias de otros géneros, como usar rehenes, en un desarrollo muy variado.

(10) Las mejores compañías

A) Acclaim
El retraso de *Alias* ha reducido sus valores a *Urban Freestyle Soccer* y *Wallace & Gromit*.

B) Activision
True Crime, *Tony Hawk's Underground* y *Wolfenstein* son algunos de sus éxitos.

C) Atari
Sus mejores juegos este año han sido *Enter the Matrix*, *Dragon Ball Z 2* y *Mission Impossible*.

D) Capcom
Acción y aventura: *Devil may Cry 2*, *Clocktower 3* y *Chaos Legion*. Y otra vez a esperar *Resident Evil*.

E) Codemasters
Su clásico *Colin McRae 04* y la serie de simuladores *Club Football* han sido sus títulos más destacados.

F) Eidos
Tomb Raider ha sido su gran apuesta, además de *Blood Omen* y *The Italian Job*.

G) Electronic Arts
FIFA, *El Señor de los Anillos*, *MOH*, *Need For Speed*, *NBA Live*, *Los Sims*... ¡Vaya añito!

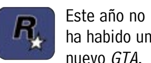
H) Konami



Pro Evolution Soccer 3, *Silent Hill 3*, *ZOE 2* y *MGS Substance* han sido sus grandes títulos en este año.

I) Namco
Soul Calibur II ha sido la estrella, acompañada de *Time Crisis 3*, *Moto GP 3* y *Dead to Rights*.

J) Rockstar



Este año no ha habido un nuevo *GTA*, pero lo ha compensado con *Manhunt*, *Midnight Club II* y *Max Payne 2*. No está mal, ¿verdad?

K) Sega
Virtua Fighter 4 Evolution, *NBA 2K4* y *Worms 3D* han sido sus baluartes.

L) Sony
Ha lanzado el juego Online, *EyeToy Play* y juegos como *WRC 3*, *Formula One 2003*, Ghosthunter, *Jak II*...

M) Squaresoft
Este año Square no se ha movido mucho y nos deja a la espera de *Final Fantasy X-2*. En su haber, *Unlimited Saga*.

N) THQ
Broken Sword, *Buscando a Nemo* y *Firewarrior* han sido sus mejores apuestas.

P) Ubisoft
Tres de sus títulos están en boca de todos: *Splinter Cell*, *XIII* y *Prince of Persia*. Pero hay más...

Q) Virgin



Sus grandes lanzamientos de este 2003 han sido, entre otros, *Mortal Kombat V* y *Rygar*.

R) Vivendi Universal
Buffy Cazavampiros, *Hulk* y *Los Simpson Hit & Run* son algunos de sus éxitos.

(11) Periféricos

A) Adaptador Network



Sony
Este aparatito será feote, pero nos ha permitido conectar nuestra PS2 a Internet para jugar Online.

B) Laser Blaster PS099

Logic 3
Una pistola completa (pedal, retroceso...) y con una importante novedad: una mira láser como las de verdad.

C) Williams F-1



Joytech
Un volante de gran calidad en todos sus componentes, que tiene el atractivo extra de imitar el diseño de los monoplazas de F-1.

B) Inspire 5.1 GD 580



Creative
Un equipo 5.1 pensado para que podamos disfrutar con PS2 del mejor sonido envolvente. Tiene un diseño agradable, está fabricado con materiales de gran calidad y ofrece un buen precio.

AYÚDANOS A ELEGIR LOS MEJORES DEL AÑO

Sólo tienes que enviarnos un **SMS** al número **5354** con el siguiente mensaje: **Playmejor** seguido de la combinación correspondiente de letras y números. Es decir, debes escribir primero el número de la categoría y a continuación la letra del juego que consideres mejor. Por ejemplo, tu mensaje podría ser: "Playmejor 1A 2C 3E 4F..." Para elegir el mejor juego del año (categoría 12), tienes que escribir primero el número de la categoría y después la letra, de este modo: "125A". Puedes servirte de la plantilla inferior para escribir el mensaje antes de teclearlo en el teléfono.

1. Aventuras de Acción
A. Dark Chronicle.
B. Ghosthunter.
C. Indiana Jones y la Tumba del Emperador.
D. Prince of Persia, las Arenas del Tiempo.
E. Silent Hill 3.
F. Splinter Cell.
G. Tomb Raider. El Ángel de la Oscuridad.
H. True Crime: Streets of L.A.

2- Acción en 3ª persona
A. Chaos Legion.
B. Devil May Cry 2.
C. El Señor de los Anillos. El Retorno del Rey.
D. Enter the Matrix.
E. Manhunt.
F. Rygar the Legendary Adventure.
G. SOCOM US Navy Seals.
H. Zone of the Enders: The Second Comming.

3- Deportivos
A. FIFA 2004.
B. NBA Live 2004.
C. Pro Evolution Soccer 3.
D. Tony Hawk's Underground.

4- Velocidad
A. Colin McRae Rally 04.
B. Formula One 2003.
C. Midnight Club II.
D. Moto GP 3.
E. NFS Underground.
F. WRC 3.

5- Inteligencia
A. Los Sims.
B. Los Sims Toman la Calle.
C. Total Club Manager 2004.

9- Musicales y minijuegos
A. Amplitude.
B. EyeToy Toy Play.
C. EyeToy Ritmo Loco.

7- Lucha.
A. Dragon Ball Z Budokai 2.
B. Mortal Kombat V Deadly Alliance.
C. Soul Calibur II.
D.- Virtua Fighter 4 Evolution.

8- Plataformas
A. Jak II El Renegado.
B. Ratchet & Clank 2. Totalmente a tope.
C. Rayman 3.
D. Sly Raccoon.

9- Shoot'em up
A. Medal of Honor Rising Sun.
B. Return To Castle Wolfenstein.
C. XIII.

10- Las mejores compañías.
A. Acclaim.
B. Activision.
C. Atari.
D. Capcom.
E. Codemasters.
F. Eidos.
G. Electronic Arts.
H. Konami.
I. Namco.
J. Rockstar.
K. Sega.
L. Sony.
M. Squaresoft.
N. THQ.
P. Ubi Soft.
Q. Virgin.
R. Vivendi Universal.

11- Periférico del año
A. Adaptador Network.
B. Pistola Láser Blaster PS099.
C. Volante Williams F1.
D. Altavoces Inspire 5.1 GD 580.

12- JUEGO DEL AÑO PARA PS2

(1)...... (2)...... (3)...... (4)...... (5)...... (6)...... (7)...... (8)...... (9)...... (10)...... (11)...... (12)...... ......

Bases del sorteo

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 € + IVA.
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.- Los premios no serán canjeables por dinero.
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5- Quedan excluidos de este sorteo todos los empleados y familiares de Hobby Press.
6.- El nombre del ganador será publicado en próximos números de la revista.
7- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto por los organizadores del concurso.
8.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación de sus bases.
9.- Válido únicamente en territorio español.
10.- Plazos de participación: del 16 de enero al 16 de febrero de 2004.

DESCUBRE LOS 5 JUEGOS DE CONDUCCIÓN QUE VAN A ARRASAR EN PS2

Velocidad terminal...

¡Y para todos los gustos!

Si la velocidad corre por tus venas y te apasiona el mundo del motor, te alegrará saber que este año alucinarás con nuevos lanzamientos en el género de la velocidad. Es más, de aquí al verano asistiremos al nacimiento del simulador más realista y completo del mercado, sin olvidarnos de nuevas aventuras de conducción en los bajos fondos, originales alternativas en tuning de vehículos o tiroteos a velocidades de vértigo ¿Acaso te lo vas a perder?



GRAN TURISMO 4



R-RACING EVOLUTION


DRIV3R



SPY HUNTER 2



RPM TUNING



EL ROLLS ROYCE DE LOS SIMULADORES DE CONDUCCIÓN LLEGARÁ EN VERANO

Gran Turismo 4

- Compañía: **Sony**
- Fecha: **Junio de 2004**
- Tipo: **Simulador de velocidad**



Gran Turismo 4 ofrecerá cerca de 500 coches, todos modelos reales, y 50 circuitos, entre los que encontraremos de todo, desde las calles de Nueva York hasta tramos de rally en un pueblecito italiano.

Si todo sale bien, *GT4* llegará a Europa en junio. A esperar tocan.

Antes de la salida de *GT4*, en Japón se ha puesto a la venta *Prologue Edition*, una edición limitada.

Gráficamente el juego va a ser aún más brillante que *GT3*, hasta en las cuidadísimas repeticiones.

Si hay un juego que ha llevado la simulación hasta niveles nunca antes vividos, ese es *Gran Turismo*. Con su cuarta entrega promete llegar aún más lejos y, según Sony Europa, lo vamos a poder comprobar antes de lo que pensamos, exactamente en junio. Para ir abriendo boca y comprobar qué es lo que va a ofrecer, nos hemos hecho con una copia de *GT4 Prologue Edition*, una versión "demo" que se acaba de poner a la venta en Japón y que en gran medida deja entrever algunas de sus novedades más importantes.

Prologue Edition "sólo" ofrece 50 vehículos y 5 circuitos, frente a los 500 coches y 50 trazados de la versión final del juego. El conjunto resulta mucho más sólido y vistoso que *GT3*, y destacan unos vehículos aún mejor construidos y unos escenarios plagados de detalles, como fotógrafos que salen de la pista a medida que nos acercamos a ellos. Son sólo pequeños detalles, que sumados a las nuevas sensaciones que ofrecen algunos de los nuevos escenarios, como la grandeza de las calles de Nueva York o la precisión que exige un tramo de rally en un pueblecito italiano repleto de estrechas calles, hacen que *Gran Turismo 4* sea una propuesta increíblemente atractiva y nueva, pese al "handicap" que supone tener tres entregas a sus espaldas.

AUNQUE EL GRUESO DE *PROLOGUE EDITION* son estas carreras "sueltas", también es posible asomarse a algunas de las novedades que va a incorporar el modo Gran Turismo, el verdadero corazón de la saga. Sin ir más lejos, *Prologue Edition* ofrece cerca de 30 lecciones de un modo "Escuela", que probablemente sustituirá a las licencias de anteriores *GT*. En este modo, aparte de exhibir nuestra habilidad en las maniobras básicas, tendremos que superar retos, como adelantar a 3 coches en un margen de tiempo. Aún nos queda por ver en la versión final del juego otras muchas novedades, como sus modos de juego Online y otras sorpresas aún no desveladas.

En fin, si nada se tuerce, *GT4* aterrizará en Europa en junio para demostrar que es el mejor y más completo simulador de la Historia.



Aparte de una mayor sensación de velocidad, el apartado gráfico ofrecerá un montón de detalles nuevos, como fotógrafos que salen de la pista en los tramos de rally.



Gran Turismo 4 incluirá además modos de juego Online, circuitos reales (como Tsukuba), tres cámaras distintas para seguir las carreras y un montón de detalles más que lo elevarán de nuevo a lo más alto.

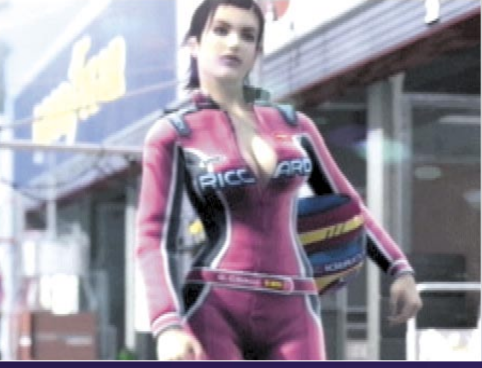
LA RIVALIDAD FEMENINA TAMBIÉN SE SOLUCIONA AL VOLANTE

→ R-Racing Evolution

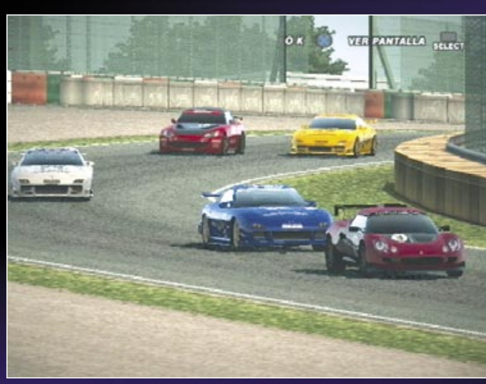
- Compañía: **Namco**
- Fecha: **Marzo de 2004**
- Tipo: **Arcade de velocidad**



RRE se acercará al estilo de la saga *GT*, y ofrecerá cerca de 30 coches reales, aunque con un control de carácter más arcade.



El modo Campeonato nos contará la historia de dos mujeres piloto, por medio de unas impresionantes secuencias de vídeo.



La recreación de los coches no tendrá mucho que envidiar a lo visto en la saga *GT*, tal y como demostrarán las repeticiones.

La saga *Ridge Racer* vuelve a la palestra, esta vez con un enfoque más cercano al concepto de la saga *Gran Turismo*. Buena prueba de ello serán los más de 30 vehículos disponibles, todos ellos reales y de marcas tan conocidas como Toyota o Fiat, así como sus 14 circuitos, algunos de ellos reales también, como Suzuka. Y eso sin olvidarnos de las carreras de larga duración y las pruebas de rally, que lo acercan aún más al espíritu de la saga *GT*. En todos estos casos, el control, independientemente del vehículo y del trazado, no será tan exigente y realista como en la serie *GT*, aunque sí será un salto importante para la saga *Ridge Racer*.



LA APORTACIÓN MÁS IMPORTANTE DE *RRE* será su modo Campeonato, en el que seguiremos de cerca la relación de rivalidad entre las dos mujeres piloto protagonistas. Y tranquilos, que en carrera también vamos a encontrar suculentas novedades. La más original de todas es un indicador de presión o agobio, que se activará al seguir de cerca a un rival, y que cuanto más lleno esté, más fácil resultará que se equivoque y le podamos adelantar. Por lo demás, esperaremos hasta marzo para comprobar si esta a la altura de la saga *RR*.



Una de las grandes novedades del juego será el indicador de presión, o agobio, sobre otros pilotos. Se activa al acercarnos a ellos y se va llenando hasta provocar un fallo. Será muy útil en las carreras largas.



Durante la carrera estaremos en contacto con los boxes y con otros pilotos, quienes dejarán sus impresiones sobre nuestra forma de conducir.

VUELVE A CONDUCIR PARA LA MAFIA... Y HAZLO "RAPIDITO"

Driv3r

- Compañía: **Atari**
- Fecha: **Marzo de 2004**
- Tipo: **Aventura de conducción**

Reflections, el grupo responsable de títulos tan importantes como *Destruction Derby*, *Stuntman* o *Driver*, ya tiene casi a punto su segundo juego para PS2. Se trata de la tercera parte de *Driver*, que acaba de ser "rebautizada" como *Driv3r*.

VOLVEREMOS A ENCARNAR A TANNER, UN POLICÍA tremendamente hábil al volante que se infiltra en una banda mafiosa. Su nueva misión de incógnito le obligará a cumplir todos los "encarguitos" de los capos en tres importantes ciudades del mundo, como Niza, Estambul o Miami. Las tres juntas ofrecerán más de 150 millas de carretera y contarán con sus edificios más representativos. En lo que a nosotros respecta, podremos recorrerlas cómodamente en cualquiera de los 50 vehículos que presentará el juego, entre los que no faltarán motos, lanchas, camiones y numerosos modelos de coche. Ninguno de ellos será real, pero a cambio, se deformarán y destruirán con un grado de realismo bastante elevado.

Por otra parte, el desarrollo de *Driv3r* será completamente lineal, es decir, estará compuesto por una serie de misiones con un orden determinado, fijado en cierto modo por una elaborada trama que se plasmará por medio de más de 45 minutos de secuencias de vídeo. En lo que sí se parecerá a la saga *GTA* será en la libertad para recorrer la ciudad, y en que Tanner podrá realizar acciones como tomar prestado cualquier vehículo o usar una docena de armas distintas. Además, *Driv3r* contará con 30 temas musicales, aún por desvelar, para amenizar nuestros paseos motorizados, así como una versión mejorada de su famoso editor de repeticiones y nuevas pruebas de conducción, como sobrevivir en una persecución policial. Vamos, que *Driv3r* lo va a tener todo para hacerse un hueco entre los mejores simuladores de mafiosos.



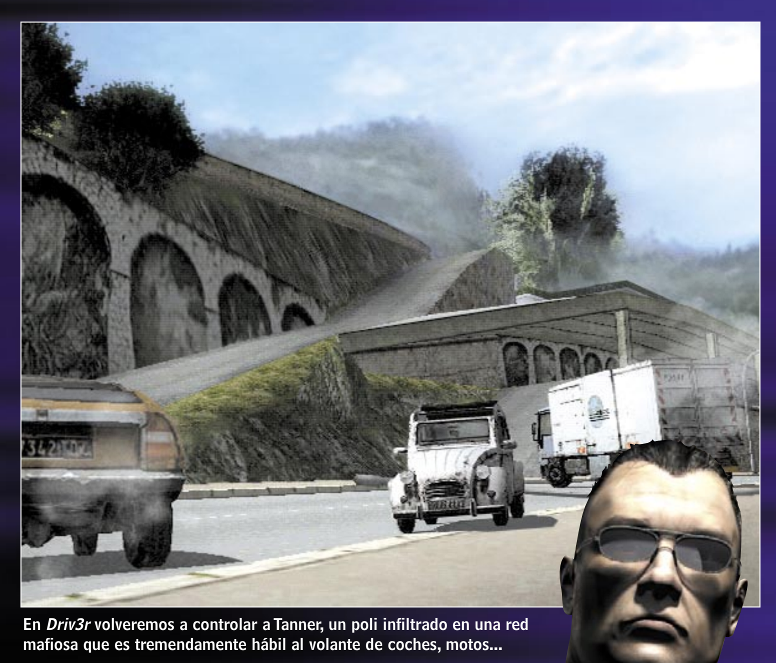
Como podéis ver, las colisiones y deformaciones de los coches prometen crear escuela, algo que no es de extrañar viniendo de Reflections, los creadores de la saga *Destruction Derby* y *Stuntman*.



Cerca de un 30% del juego se desarrollará a pie, mientras que el resto lo veremos en coche.



El juego promete estar cuidado en todos los aspectos, incluidos los efectos de luz "solar".



En *Driv3r* volveremos a controlar a Tanner, un poli infiltrado en una red mafiosa que es tremendamente hábil al volante de coches, motos...



Driv3r se desarrollará en Niza, Estambul y Miami, y en cada una de estas ciudades encontraremos los edificios y barrios más representativos.



Fuera del coche podremos utilizar armas, agacharnos y realizar acciones muy básicas.

Y POR EL MISMO PRECIO, UNA LANCHA, UNA MOTO DE AGUA Y... ¡UN TODOTERRENO!

Spy Hunter 2

■ Compañía: **Midway** ■ Fecha: **Febrero** ■ Tipo: **Arcade de velocidad**

El famoso arcade de acción de los 80, en el que pilotábamos un potente deportivo armado hasta los topes, y que era capaz de transformarse en lancha, regresa a PS2 cargado de novedades en su segunda incursión.

Esta nueva aventura contará de nuevo con un desarrollo por misiones, que ahora resultarán mucho más variadas gracias a las novedades que traerá de serie nuestro nuevo vehículo. A saber: podrá transformarse en moto, lancha, moto de agua y todoterreno. Además, incorporará una torreta que podremos controlar desde la perspectiva en primera persona, y ofrecerá niveles más abiertos, que dejarán lugar a la exploración. Por supuesto, todo ello rodeado de muchos disparos, no menos velocidad, una inteligencia artificial de los enemigos mucho más elaborada y una banda sonora de lujo, en la que no faltará el famoso tema "Peter Gun", que siempre ha acompañado al juego. En fin, si correr sin más te cansa, éste es tu juego.



Su tono arcade se va a dejar ver desde el primer minuto de juego, en su asequible control, en los saltos imposibles y en la capacidad de nuestro vehículo para transformarse en moto, lancha...


En *Spy Hunter 2* será tan importante nuestra destreza al volante como nuestra puntería.

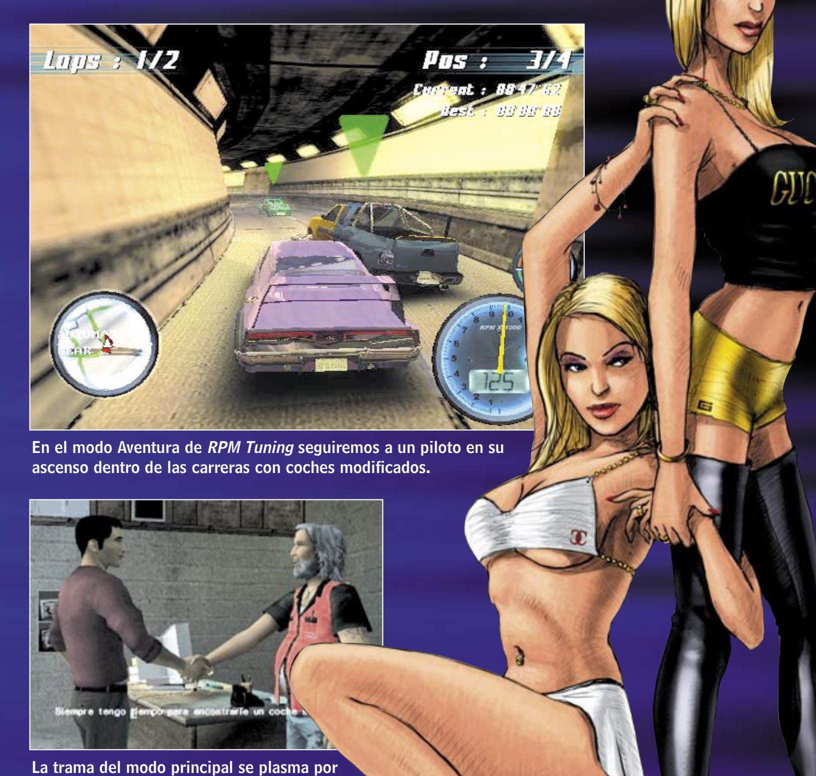

En esta secuela podremos dedicar algo de tiempo a explorar los amplios escenarios.

ANDA, PONTE EL MONO, QUE TE VAS A VOLVER A MANCHAR DE GRASA Y ACEITE...

RPM Tuning

■ Compañía: **VirginPlay** ■ Fecha: **Febrero** ■ Tipo: **Arcade de velocidad**

La moda del Tuning, iniciada por Electronic Arts con *Need For Speed Underground*, va a seguir dando guerra con *RPM Tuning*, un juego en el que seguiremos de cerca la historia de un piloto novato en su imparable ascenso en las carreras con vehículos modificados. Así, en el modo Aventura empezaremos comprando un coche normalito, haciendo recados para nuestro mecánico y conociendo a otros corredores, para posteriormente sumergirnos en un mundo de carreras nocturnas, en las que ganaremos dinero para comprar mejores piezas y vehículos. Los amantes del Tuning tienen en *RPM* una cita casi obligada.



En el modo Aventura de *RPM Tuning* seguiremos a un piloto en su ascenso dentro de las carreras con coches modificados.

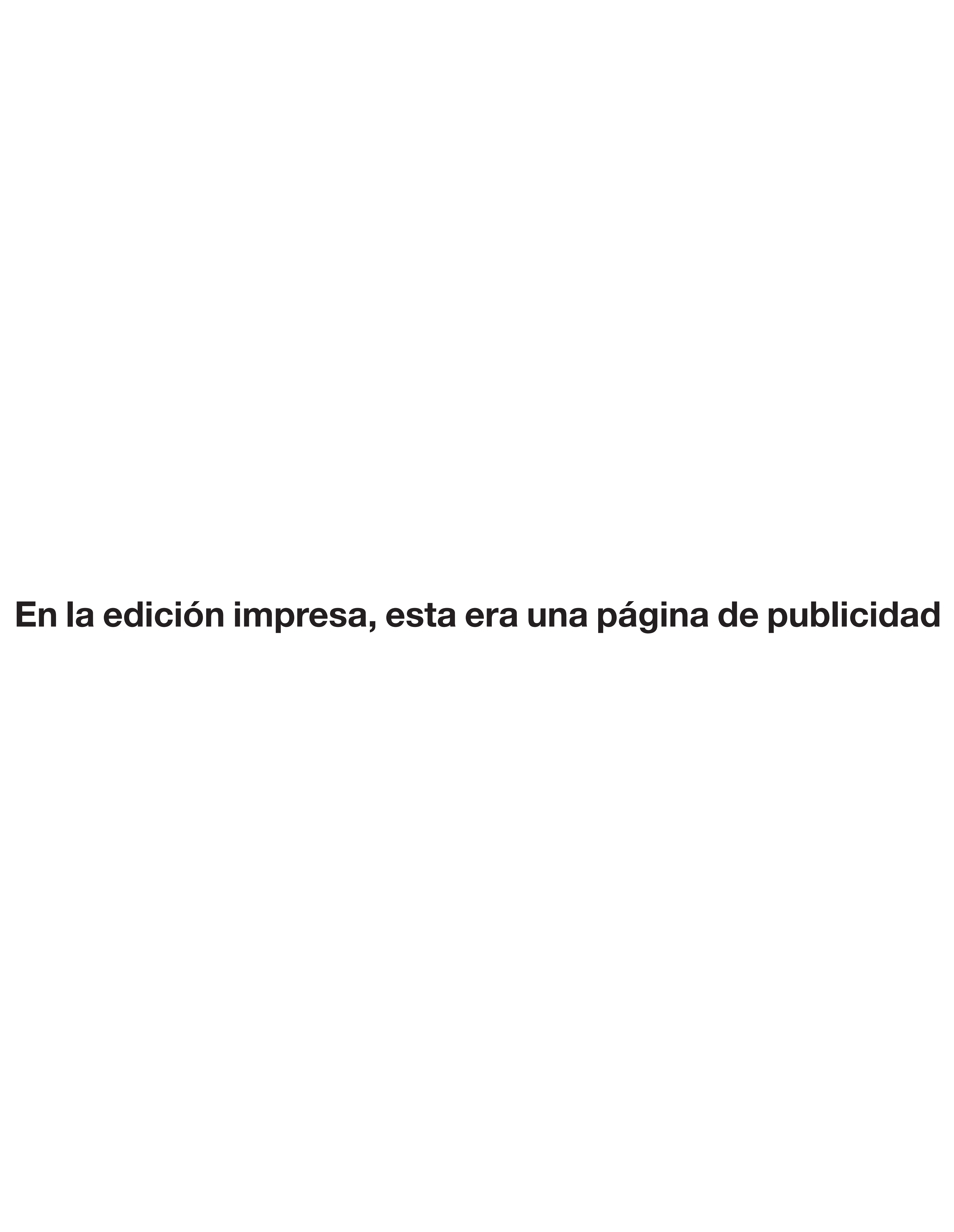


Podemos modificar prácticamente todo: chapa, motor, pintura, equipo de sonido, pegatinas...



Con nuestro coche, podremos participar en todo tipo de carreras, hacer favores a los colegas...

La trama del modo principal se plasma por medio de elaboradas secuencias de vídeo.

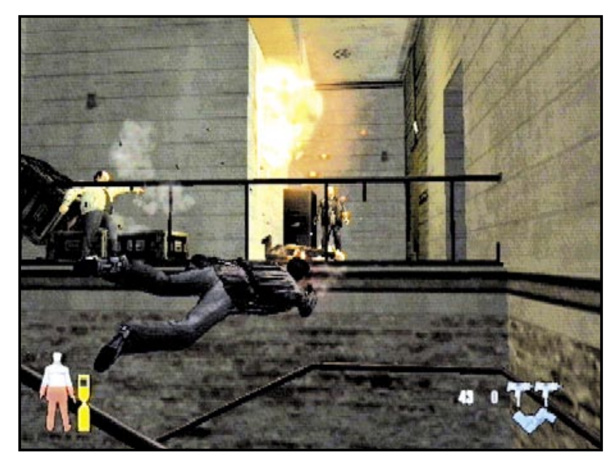

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

18+ Compañía **Rockstar** | Género **Acción** | Precio **64,95 € (10.806 ptas.)**

Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Acción sin tregua con un argumento de cine

El policía más duro y vengativo se ha enamorado. Pero no penséis que el amor ha suavizado sus maneras. Max Payne sigue resolviendo sus problemas a tiros y cómo no, usando el "tiempo bala".



En el apartado gráfico destaca la excepcional física de los objetos y la interactividad de los escenarios. Eso sí, el nivel de detalle general está por debajo de lo esperado.



El desarrollo del juego se reduce a disparar sin parar, aunque en ciertos momentos tendremos que proteger a un aliado o escapar ilesos de un edificio en llamas.



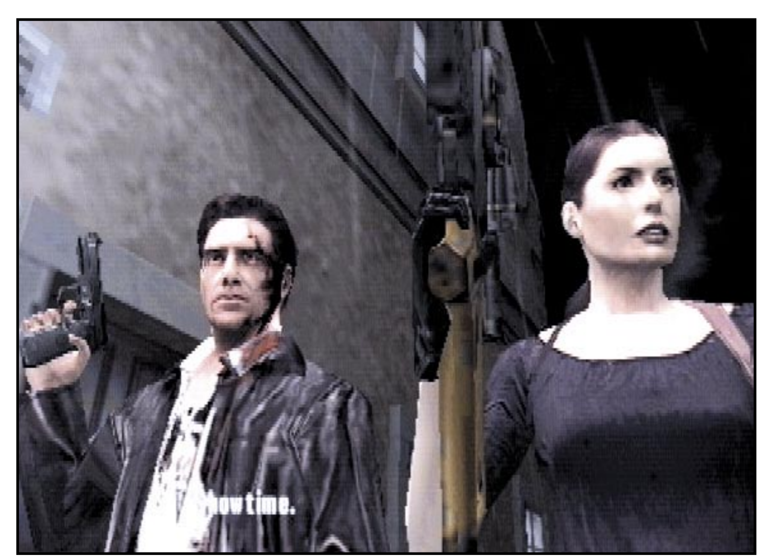
El apasionante argumento se va desarrollando mediante secuencias de vídeo y estas viñetas de cómic. Afortunadamente, *Max Payne 2* llega traducido y doblado.



Max Payne es un policía de Nueva York al que la vida ha tratado mal. En su primera aventura, aparecida en PS2 hace casi dos años, vimos como su mujer y su hijo eran asesinados por unos drogadictos bajo los efectos de una nueva sustancia. Max jura vengarse y comienza una feroz lucha al margen de la ley contra los responsables de la nueva droga. Finalmente consigue su objetivo y con ello parece que Max podría rehacer su vida. O no. En esta segunda aventura Max conocerá a Mona Sax, una "mujer fatal" de la que se enamorará perdidamente y que le traerá por la calle de la amargura...

EL ARGUMENTO DEL JUEGO, en la mejor tradición del cine negro, vuelve a tener un peso fundamental. Asuntos turbios, personajes que no son lo que parecen, tiroteos, traiciones, venganzas, pasión... y en medio de todo ello Max Payne, un poli duro que se debate entre un amor prohibido y el cumplimiento del deber.

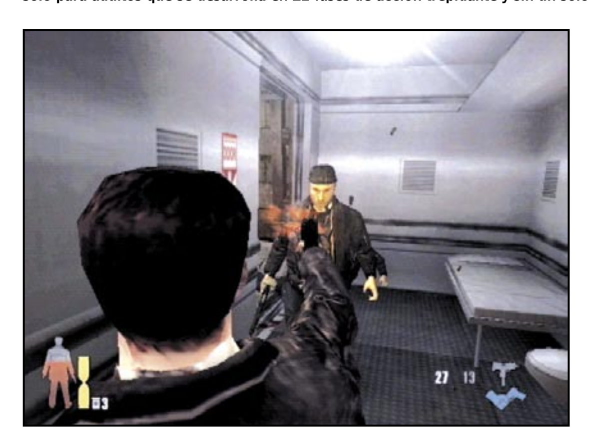
Así pues, si el



Max Payne 2 es cine negro hecho videojuego. En él encontraremos un argumento crudo, emocionante y sólo para adultos que se desarrolla en 21 fases de acción trepidante y sin un solo momento de respiro.



Para sobrevivir en este infierno es imprescindible usar el "tiempo bala", con el que ralentizaremos la acción por un tiempo limitado y podremos apuntar más cómodamente e incluso esquivar algunos tiros.





"motor" de Max en el primer juego era la venganza, ahora lo es el amor. Eso sí, la esencia del juego no ha cambiado en absoluto. *Max Payne 2* es acción pura y dura. Durante la veintena de niveles que tiene el juego, no dejaremos ni un solo segundo de apretar el gatillo, dando buena cuenta de multitud de criminales y usando para ello todo tipo de armas de fuego: pistolas, rifles, ametralladoras, explosivos...

EN ESTE DERROCHE DE ACCIÓN no podía faltar el "tiempo bala", la seña de identidad del primer juego. Con él ralentizamos el tiempo y ganamos ventaja en los constantes tiroteos, ya que nos será más sencillo apuntar e incluso podremos esquivar las balas. Sólo usándolo bien sobreviviremos en este infierno.

El punto más flojo de *Max Payne 2* es el apartado gráfico, muy por debajo de la versión de PC. Texturas simples, poco nivel de detalle y algunas ralentizaciones ensombrecen un juego que encantará a los fans de la acción y el cine negro. Si es tu caso, se lo perdonarás todo.

> **Por su ritmo trepidante y su guión adulto, Max Payne 2 encantará a los fans de la acción y el cine negro.**

Modos de juego extras

Cuando acabemos el modo principal, abriremos 2 modos de juego extras, una especie de contrarreloj y Supervivencia. Eso sí, no aportan mucho porque son más de lo mismo: disparar, disparar y disparar.



Sobrevivir el mayor tiempo posible ante multitud de enemigos es uno de los retos.



Todos estos modos de juego se desarrollan en los escenarios del modo principal.

Mona Sax: la perdición de Max Payne

Durante un par de niveles controlaremos a esta fugitiva, cuyos "encantos" seducirán a Max Payne durante el juego. Eso sí, no esperéis diferencias entre ambos personajes porque no hay ninguna en la práctica. Ambos manejan bien todo tipo de armas, y con Mona también podremos recurrir al siempre necesario "tiempo bala" para apuntar mejor y esquivar los disparos.



Mona es tan letal como Max y una gran francotiradora.



Ella también es capaz de utilizar el "tiempo bala".

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1**






DUAL SHOCK 2 · M. CARD (1.140 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 9 **Diversión** 8
Duración 7 **Calidad/Precio** 8

↑ Su apasionante guión y un emocionante desarrollo que rezuma acción desenfrenada.

↓ Puede hacerse algo repetitivo, no es muy largo y su apartado gráfico es mejorable.

Acción pura y dura con una historia digna de la mejor película de cine negro. Eso sí, no es muy variado y sus gráficos podrían ser mejores.



12+ Compañía **Sony** | Género **Rol** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Arc, el Crepúsculo de las Almas

Enemigos en guerra, hermanos en el rol



Arc nos transporta a un mundo fantástico en el que conviven dos razas, los humanos y los deimos. La ambientación del juego mezcla elementos mágicos de estilo medieval con tecnología y armas futuristas.



En un mundo dividido por la guerra entre humanos y monstruos, dos hermanos luchan en distinto bando. Y a ti te toca dirigir el camino de ambos en esta nueva aventura de rol.

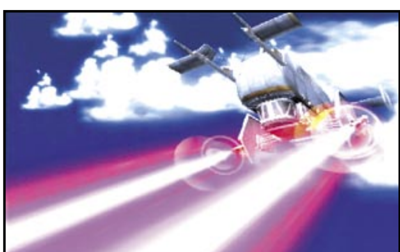
Aunque cuenta con tres entregas para PSone de merecido prestigio en Japón, la serie de juegos de rol *Arc The Lad* era hasta la fecha desconocida en nuestro país. Pero Sony ha tenido el acierto de permitirnos disfrutar del debut de la saga en PS2, una nueva aventura que se ha traducido y doblado al castellano, y cuyo argumento es perfectamente comprensible por sí mismo, ya que la acción transcurre cientos de años tras el final del último juego de PSone. Así, *El Crepúsculo de las Almas* nos traslada a un mundo de magia y tecnología futurista, en el que está a punto de estallar una guerra entre humanos y deimos (seres con rasgos monstruosos).

LOS PROTAGONISTAS SON DOS mellizos, hijos de una humana y un deimo, que desconocen cada uno la existencia del otro: Darc, un muchacho que ha jurado convertirse en rey de los Deimos, y Kharg, el líder de una nación humana. Ambos se embarcan en largos viajes paralelos, durante los que formarán sendos grupos de aliados, en una intensa historia que trata temas como el racismo, la traición o la amistad.

Alternando el control de Darc y Kharg, atravesaremos cuatro extensos continentes compuestos por variados escenarios 3D, como "pueblecitos" medievales, bases tecnológicas o desiertos. En todos ellos tenemos siempre una amplia perspectiva, gracias a la cámara aérea que sigue la acción, y que

Dos formas de surcar los cielos

Para desplazarse entre continentes, tanto Darc como Kharg usan vehículos voladores. El de Darc es un "pirón", una criatura de fuego, mientras que Kharg usa una aeronave. A ambos podemos invocarlos para que ejecuten ataques durante los combates. Eso sí, debemos comprar comida para el "pirón" y piezas para la nave durante nuestros viajes.



Tanto la nave como el "pirón" realizan ataques muy potentes, que afectan a muchos enemigos a la vez.



Pero mejorar sus capacidades, hay que comprar piezas para la nave y alimentar correctamente al "pirón".

En *Arc* alternamos el control de dos hermanos, un humano y un deimos, que siguen caminos distintos, pero cuyos destinos acabarán cruzándose.



El elemento principal del juego son los combates por turnos, en los que la estrategia al mover a los personajes por el campo de batalla es decisiva.





se mantiene en las decenas de combates que nos esperan. Estas batallas se desarrollan por turnos y tienen un alto componente estratégico: antes de que cualquiera de nuestros personajes ataque, podemos desplazarlo libremente por el escenario con la única limitación de su radio de movimiento. Su colocación determina a qué enemigos puede atacar (uno o varios a la vez) o qué ataques puede recibir. Y como llegamos a manejar grupos de hasta seis héroes, cada uno con ataques y magias distintos, los combates están llenos de opciones.

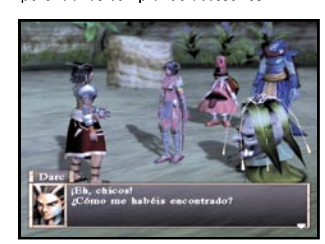
SU EXCEPCIONAL SISTEMA DE combate y magnífico argumento no impiden que *Arc* tenga también sus defectos. El principal es un desarrollo muy lineal, en el que viajamos de escenario en escenario para librar un montón de combates. Apenas hay que explorar, los escasos puzzles son muy sencillos y se echan en falta búsquedas paralelas o minijuegos. Y en lo que respecta al apartado gráfico, los escenarios son buenos y los modelos de los personajes correctos, pero le faltan detalles para impresionar, como mejores animaciones faciales y unas ejecuciones de magias y ataques especiales más espectaculares.

No obstante, estos defectos pesan menos que las virtudes. Y es que *Arc* engancha por su emocionante historia, y por incluir uno de los sistemas de combate más entretenidos del género. Y, además, su relativa sencillez lo convierte en un buen título para iniciarse en esto del rol. Vamos, que tanto los novatos como los "roleros" expertos van a quedar plenamente satisfechos con él.

Una épica historia y unos combates con alto contenido estratégico son los principales encantos de Arc.

Héroes de dos razas distintas

Además de a Darc y a Kharg, durante los combates controlamos a otros doce personajes, tanto humanos como Deimos, que se unen a los protagonistas en un momento u otro. Todos pueden aprender técnicas de ataque o hechizos con la experiencia ganada en combate y, aunque sólo disponen de un arma, pueden potenciarlas comprando accesorios.



Darc lidera un grupo de deimos.



Y Kharg reúne un grupo de humanos.



La experiencia acumulada en la lucha...

...la gastamos comprando nuevas técnicas.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** Voces: **Castellano** Formato: **DVD** Jugadores: **1**





Uno de los mejores sistemas de combate del género, y una historia madura y apasionante.

No hay minijuegos ni búsquedas secundarias, y el desarrollo es completamente lineal.

Rol en estado puro, con un gran sistema de combate con toques tácticos y una historia genial. Los fans le perdonarán que sea lineal.




Los viajes de Arc y Kharg nos llevan por bellos parajes diseñados en 3D.

El juego incluye "dosis" de exploración, pero está centrado en el combate.

3+ Compañía **Sega** | Género **Plataformas** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Sonic Heroes

¡¡¡Abran paso al mito de las plataformas!!!

Sonic, el legendario erizo supersónico, ha convertido nuestra PS2 en la nueva pista en la que intentará batir todos los récords de saltos y velocidad. Y sus amigos se apuntan a la fiesta...



Aunque no llega a impresionar por su acabado gráfico, *Sonic Heroes* destaca por la explosión de colorido de sus mundos y por la velocidad de la acción.

Además de saltar, "grindamos" por raíles o nos deslizamos por barras, siempre a altas velocidades.

La simpatía de los personajes del universo Sonic se pone de manifiesto en los espectaculares ataques especiales que realizan.

Ha pasado más de una década desde que Sega presentó en su consola Megadrive la primera aventura del erizo Sonic, uno de los personajes más carismáticos de la Historia de los videojuegos. Y ahora el sueño de muchos aficionados se hace realidad cuando este héroe visita por fin nuestra PS2, con su aventura más ambiciosa. Un juego en el que Sonic y sus tradicionales aliados, como el zorro Tails o su "medio-novia" Rose, recorren mundos 3D repletos de plataformas para detener los planes del malvado Dr. Robotnik.

Así, antes de empezar a jugar tenemos que elegir entre los cuatro equipos disponibles (incluido el Sonic Team, capitaneado por el propio Sonic), cada uno compuesto por tres personajes: un velocista, otro de enorme fuerza que puede derribar obstáculos y un tercero que vuela transportando a sus aliados. En todo momento podemos tomar el control de cualquiera de ellos, mientras los otros dos nos siguen en formación.

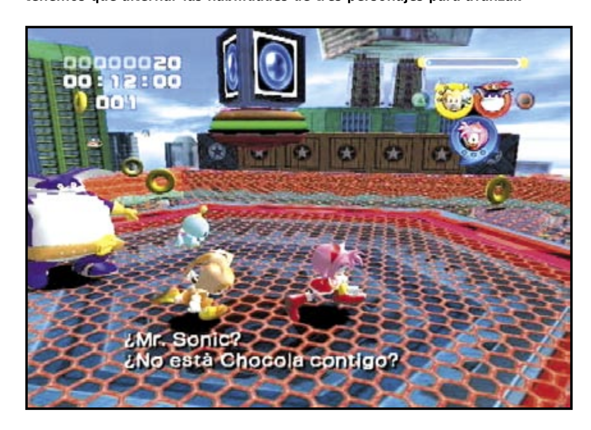
COMBINAR LAS HABILIDADES de los tres héroes es la clave para atravesar los originales mundos del juego, repletos de plataformas, rampas, "loopings" y resortes que nos lanzan por los aires. Y, aunque su diseño invi-



Sonic irrumpe en PS2 con su juego más ambicioso hasta la fecha, en el que tenemos que alternar las habilidades de tres personajes para avanzar.



Recorremos los originales mundos del juego a toda velocidad superando saltos, derrotando enemigos y hasta enfrentándonos a jefes finales.





ta a avanzar a velocidad de vértigo hasta alcanzar la meta final, también hay numerosas bifurcaciones con distintos caminos más apropiados para un héroe u otro. El tremendo ritmo del juego no para ni cuando utilizamos nuestros ultraveloces ataques para eliminar a los grupos de enemigos que a menudo nos cierran el paso.

A la enorme velocidad de la acción contribuye el que la consola mueva los escenarios (repletos de colorido y algunos muy originales) a una velocidad pasmosa. Así, aunque los mundos son bastante poligonales y los personajes sólo correctos, el juego resulta vistoso. Y la "guitarrera" banda sonora pone la guinda al espectáculo.

PERO *SONIC HEROES* TIENE UN FALLO importante: su impreciso control. La enorme inercia de los personajes, sumada a su velocidad, hace que en ocasiones no podamos impedir caídas al vacío o golpes de bruces contra los enemigos.

En Sonic Heroes, combinamos las habilidades de 3 personajes para superar locos mundos plataformeros.

Y la cámara, a la que le cuesta adaptarse a los rápidos movimientos de nuestros héroes, tampoco nos ayuda en nuestra tarea.

No obstante, según vamos jugando aprendemos a minimizar los fallos del control, y si asumimos que vamos a perder alguna que otra vida por su culpa, disfrutaremos de un plataformas único, que además ofrece muchas horas de diversión gracias a una completísima oferta de modos de juego. Así que, pese a sus defectos, el debut de Sonic en PS2 gustará a los fans del héroe, y la original propuesta que supone su veloz y trepidante desarrollo lo convierten en un juego único que los fans de las plataformas sabrán apreciar.

Elige equipo

Para jugar a cualquiera de los modos de *Sonic Heroes*, tenemos que elegir entre cuatro grupo de tres héroes. Todos tienen un velocista, un "forzudo" y un volador de características similares, pero el desarrollo del modo Historia varía para cada equipo.



El Team Sonic, capitaneado por el erizo, debe llegar a la meta final de cada nivel.



Igual que el Team Rose, pero sus niveles son más cortos y con menos enemigos.



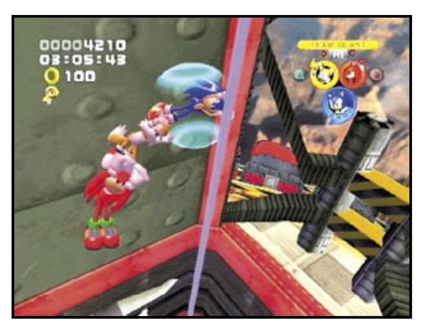
Y ocurre al revés con el Team Dark: en sus niveles aparecen más enemigos.



Con el Team Chaox, el desarrollo nos hace explorar en busca de objetos o enemigos.

Modos para dar y tomar

Sonic Heroes ofrece muchas horas de diversión: a las 24 etapas del modo Historia se une un modo de desafíos que nos propone pruebas como acabar los niveles en un límite de tiempo, y un variado elenco de competiciones para dos jugadores, que incluyen carreras y batallas.



Superar los récords de velocidad o puntos de cada nivel son algunos objetivos del modo Desafío.



Avanzando en el modo Historia, abriremos retos para dos jugadores, como carreras a pantalla partida.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** Formato: **DVD**
Voces: **Inglés** Jugadores: **1-2**






DUAL SHOCK 2 · M.CARD (106 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 7 **Sonido** 8 **Diversión** 8
Duración 9 **Calidad/Precio** 8

↑ El frenético ritmo, y el manejar a la vez a tres personajes con habilidades distintas.

↓ El control, poco ajustado, que hará que más de una vez muramos sin poder evitarlo.

Todo el carisma de Sonic en el plataformas más frenético de PS2. Sólo un control poco depurado le impide llegar más alto.



8

12+ Compañía **Capcom** | Género **Acción** | Precio **62,95 € (10.475 ptas.)**

Maximo vs Army of Zin

Acción y plataformas al "máximo" nivel



Maximo vs Army of Zin es bastante más asequible que su antecesor. La dificultad se ha reducido (el primer *Maximo* era muy difícil), su desarrollo es más lineal y ahora el sistema de habilidades es más sencillo y tiene menos peso en el juego.





Un siniestro ejército de robots está atacando una pacífica aldea. La última esperanza para sus habitantes es Maximo, un guerrero tan ágil en los saltos como diestro con la espada.

Hace más o menos un año y medio, Capcom nos sorprendió con *Maximo: Ghost to Glory*, un juego que supo captar la esencia de un clásico de los videojuegos como *Ghost´n Goblins* y adaptarla a los nuevos tiempos sin perder un ápice de diversión. En él asumíamos el papel de Maximo, un caballero de reluciente armadura y espada afilada cuya misión era rescatar a la princesa de las garras del mal.

El cóctel de acción, plataformas y sentido del humor funcionó muy bien, enganchando a jugones de todas las edades. Esta fórmula, que tan buenos resultados dio, se repite en *Maximo vs Army of Zin*, aunque ahora nuestro héroe tendrá que salvar a los habitantes de una aldea del ataque de unos misteriosos robots. Para ello, tendremos que volver a echar mano de la espada y el escudo, además de contar con nuevas y devastadoras armas para la ocasión. Y más vale que aprendáis a utilizarlas, porque las criaturas que componen el ejército de Zin son letales, muy numerosas y no dudarán en destrozarnos la armadura y dejarnos, literalmente, en "pelota picada"...

MENOS MAL QUE TENEMOS un montón de combos de ataque y nuevas posibilidades, como transformarnos temporalmente en Grim (o sea, en la mismísima Muerte). Al igual que en la primera entrega, según vayamos avanzando seremos más poderosos y tendremos más habilidades. Eso sí, olvidaos del complicado

El variopinto ejército de Zin

Si en el anterior *Maximo* nos enfrentábamos a zombis, fantasmas y otros seres de ultratumba, en este *Army of Zin* los enemigos son horribles engendros mecánicos que atacarán a inocentes aldeanos sin piedad. Y a sus defensores, claro.



Los robots atacan a los aldeanos. Si logramos salvarles a tiempo, nos recompensarán con tesoros o información.



Los enemigos no dejarán de agobiarnos. Son bastante variados y su desenfadado diseño funciona de maravilla.



Maximo es un caballero que no dudará en librar a estos pacíficos aldeanos del ataque de unos robots. Les ayudará a espadazo limpio, claro.



Aunque en el juego predomina claramente la acción, también hay bastantes momentos de plataformas. Menos mal que el control está a la altura.





sistema de la primera parte, porque ahora sencillamente compraremos las mejoras con las monedas que encontremos en los cofres ocultos.

Pero no penséis que los abundantes enemigos son nuestros únicos problemas. *Maximo vs Army of Zin* ofrece bastantes momentos de plataformas, donde tendremos que ser muy hábiles usando el doble salto de nuestro héroe. El control, eso sí, responde muy bien.

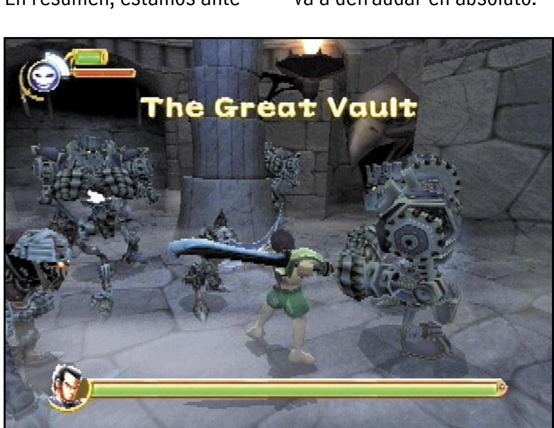
Como podrán ver los que jugaron al primer *Maximo*, el estilo de juego no ha cambiado mucho, aunque el desarrollo es más lineal y la dificultad ha sido rebajada, un aspecto que en el anterior podía llegar a desesperar.

TODAS ESTAS CONCESIONES hacen al juego más asequible y, por ello, puede que las 21 fases que encierra os sepan a poco... aunque descubrir el 100% de los secretos que oculta cada nivel es un reto al alcance de muy pocos. Por lo demás, nos encontramos con un apartado gráfico parecido al anterior, donde vuelve a destacar el desenfadado diseño del protagonista y todos sus enemigos. Los entornos 3D cumplen, aunque sin muchos alardes, ya que mientras algunos escenarios ofrecen cierta calidad, en otros sí hemos echado en falta un nivel de detalle más elevado. En resumen, estamos ante un juego divertido y que "engancha". Puede que ahora sea demasiado sencillote, que haya perdido frescura y que su apartado técnico a estas alturas no impresione, pero aunque no sorprenda como el primero, si queréis pasar un buen rato con un juego con sabor a clásico, *Maximo vs Army of Zin* no os va a defraudar en absoluto.

Maximo vs Army of Zin nos ofrece un divertido cóctel de acción y saltos. Eso sí, no sorprende como el primero.



Maximo puede transformarse en la Muerte: en este estado es invencible.



Si los robots rompen nuestra armadura al final lucharemos en "calzones".

Nuevas armas y habilidades

Aunque se ha suprimido el sistema de habilidades del primer *Maximo*, en *Army of Zin* también podemos mejorar a nuestro héroe con más armas, combos y la opción de comprar nuevos objetos y habilidades.



Empezaremos con espada y escudo, pero podremos conseguir más armas.



Además de la espada normal, tendremos una de fuego y dos tipos de martillo.



En los combates es fundamental conocer los distintos ataques de cada arma.



Además, en algunos puntos podremos gastar nuestro dinero en diversas mejoras.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1**

DUAL SHOCK 2 · M.CARD (332 Kb) · TARJETA ETHERNET · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 8 **Diversión** 8
Duración 8 **Calidad/Precio** 8

↑ Su ameno y entretenido desarrollo, plagado de acción, plataformas y sentido del humor.

↓ Los gráficos son mejorables y su simplificado desarrollo no tiene la "gracia" del original.

Un simpático cóctel de plataformas y muchísima acción que, aunque no sorprenda como el primer *Maximo*, asegura buenos ratos de diversión. **8**

16 | Compañía **Vivendi Universal** | Género **Shoot´em Up Subjetivo** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

S.W.A.T. Global Strike Team

Ordena y manda a los agentes más duros de la poli

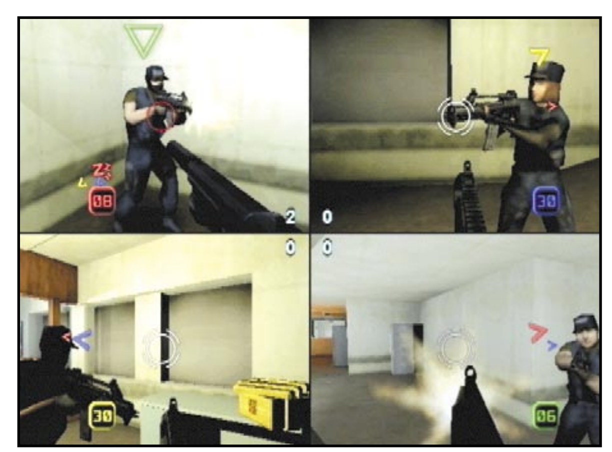
En el año 2008, agentes internacionales de SWAT se encargan de poner freno a las situaciones criminales más amenazadoras. ¿Tienes el arrojo de comandarles en sus peligrosas misiones?



Tenemos bajo mando a dos Swat a los que podemos ordenar una gran variedad de tareas: desde cubrirnos ante el fuego enemigo a esposar a los delincuentes.



Además de un contundente armamento, nuestros hombres cuentan con algunos utensilios militares como bengalas, máscaras antigas o gafas de visión nocturna.



SWAT también nos permite jugar 10 misiones cooperativas para dos jugadores o enfrentarnos en partidas tipo Deathmatch de cuatro jugadores.



Cada vez es más frecuente que los juegos presenten fusiones de los géneros más diversos con el fin de hacer experiencias jugables más completas. Por ello, no nos debe extrañar que este shooter en primera persona, además de los habituales disparos, ofrezca un marcado componente de acción táctica.

Así, nosotros manejamos a Kincaid, el comandante de un pequeño grupo de SWAT compuesto por un experto en sistemas de seguridad y explosivos y una letal francotiradora, a los cuales podemos dar órdenes de todo tipo, como eliminar a un enemigo, vigilar una zona o esposar a un sospechoso. Y todo ello mientras realizamos misiones de sabotaje, rescate de rehenes, infiltración...

PARA COMPLETAR LOS OBJETIVOS, podemos elegir entre la acción sin miramientos (dispara primero, pregunta después), o bien elaborar una estrategia de combate y detener al máximo número de sospechosos. En este caso, tenemos que conseguir que los enemigos se rindan disparando repetidamente al aire, pidiendo que depongan las armas, hiriéndoles... Sea cual sea nuestra táctica de ataque, no encontraremos ningún problema ni a la hora de dirigir a nuestro equipo (además del pad, podemos utilizar

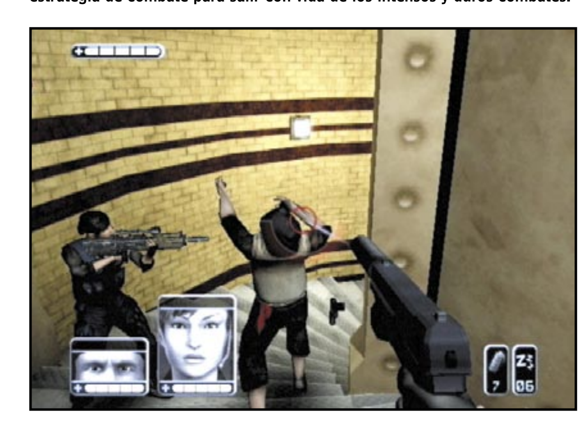




Ante todo, *SWAT* es un shooter repleto de acción, donde nos veremos las caras con peligrosos criminales a los que tenemos que reducir o eliminar.



No todo se limita a los momentos de gatillo fácil, también es vital trazar una estrategia de combate para salir con vida de los intensos y duros combates.



un Headset con micrófono para dar órdenes) o para eliminar a los enemigos personalmente, gracias al sencillo e intuitivo control. Y realmente es una gran ayuda, porque nos esperan duros combates contra peligrosos terroristas que se ponen a cubierto en los tiroteos, piden ayuda... Pero no importa lo tenaces que sean, porque contamos con varias armas como una metralleta o una escopeta (desgraciadamente, el número de armas disponibles se limita a cinco) y la más moderna tecnología militar (gafas de visión nocturna, granadas para cortar el fluido eléctrico...), para acabar con toda resistencia.

ESO EN CUANTO AL MODO PARA un jugador, porque si lo tuyo es el juego Multijugador, este título tiene todo lo necesario para que lo pases en grande en compañía. Por un lado ofrece 10 misiones cooperativas extra para dos jugadores y por otro, diversos modos a pantalla partida, como el ya clásico Deathmatch o Defensa del Territorio, donde pueden participar hasta cuatro jugadores.

SWAT ofrece tiroteos sin pausa y la más variada estrategia táctica en todo tipo de situaciones límite.

El aspecto gráfico, gracias a sus bien diseñados escenarios, cumple con creces su cometido y nos mete en situación, pese a que el diseño de los personajes y algunas animaciones podían tener un mejor acabado. Y algo parecido pasa con el aspecto sonoro: los logrados sonidos de las armas contrastan con el descuido de no haber traducido al castellano las voces de los enemigos. Pese a estos detalles, no podemos olvidar su divertida propuesta, que nos invita a ponernos al frente de un grupo de polis en situaciones complicadas.

En equipo...

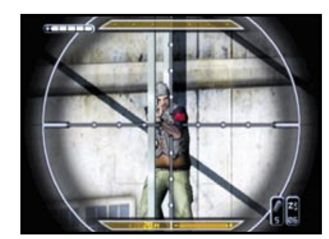
Para cumplir todos los objetivos es necesaria la ayuda de Lee y Jackson, los otros dos miembros de nuestro grupo Swat. Explotar sus habilidades y darles las oportunas órdenes (incluso por medio de un Headset) nos facilita bastante las cosas.



Jackson es todo un experto con las armas de fuego y con todo tipo de explosivos.



Además, puede borrar de un plumazo los más sofisticados sistemas de seguridad.



La parte femenina de tu equipo es Lee, una eficiente y certera francotiradora.



También consigue en un "santiamén", forzar todas las puertas que se resistan.

Poli bueno, poli malo...

En nuestras manos tenemos la decisión de superar las misiones respetando la ley al pie de la letra, o saltarnos a la torera todo asomo de comportamiento legal y acabar con los enemigos utilizando cualquier artimaña. Claro está, si actuamos "suciamente", seremos penalizados por ello.



Las leyes de la policía obligan a pedir la rendición de los criminales antes de disparar. Aunque tú decides...



El cumplimiento de las normas policiales nos da puntos que luego podemos canjear por mejoras en las armas.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** Jugadores: **1-4**






DUAL SHOCK 2 · M.CARD (53 Kb) · HEADSET · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 7 **Diversión** 8
Duración 8 **Calidad/Precio** 8

↑ Los intensos momentos de acción y lo sencillo que resulta dar órdenes al grupo.

↓ Algunas carencias técnicas y que el abanico de armas disponibles sea tan escaso.

Si buscas un shooter con mucha acción y que aporte algo más que disparar frenéticamente, esta es una de tus mejores opciones.

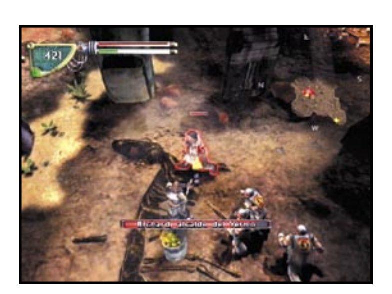


16 Compañía **Interplay** | Género **Juego de rol de acción** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Fallout Brotherhood of Steel

Aventuras y acción en un futuro post-apocalíptico

En un futuro devastado por una horrible guerra nuclear, los humanos deben luchar por su propia supervivencia. ¿Quieres ayudar a restablecer el orden en este caos?





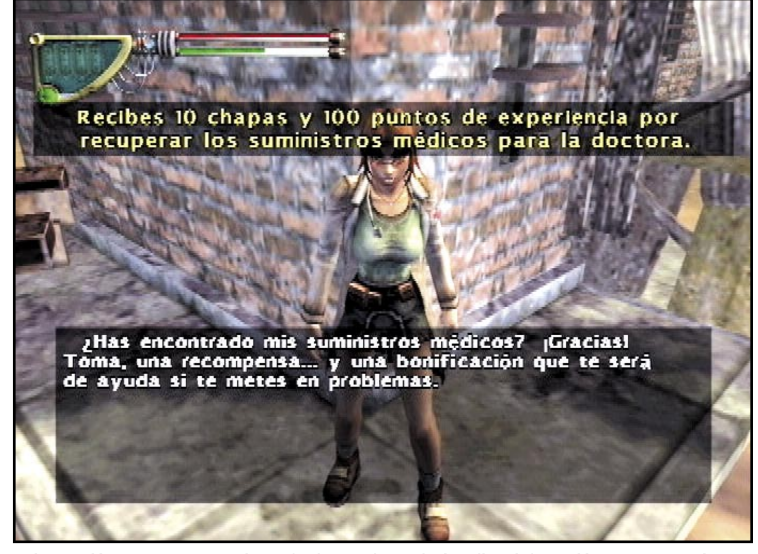
Al igual que *Baldur´s Gate*, la serie rolera procedente de PC *Fallout* llega a PS2 reconvertida en aventura donde predomina la acción con no pocos toques roleros.

La historia nos coloca en un futuro post-nuclear, donde los pocos humanos supervivientes están en inferioridad frente a mutantes, bandidos y demás aberraciones. Formamos parte de un grupo de paladines que busca restablecer el orden en este caos. Así pues, y tras elegir a uno de los tres aventureros disponibles, tendremos que cumplir un montón de misiones en este mundo devastado. Algunas misiones son básicas para el devenir de la historia y otras son secundarias, pero gracias a ellas conseguiremos más dinero, mejores armas y la experiencia necesaria para mejorar a nuestro héroe. En ambos casos, para avanzar tendremos que interactuar con otros personajes, que nos darán valiosas pistas para poder seguir adelante.

ESTE ATRACTIVO CONCEPTO DE JUEGO no se ve acompañado por el apartado gráfico. La perspectiva isométrica utilizada resulta útil para afrontar los múltiples combates, pero no resulta nada espectacular. Además no podemos hacer zoom, aunque sí rotar los escenarios. Eso sí, el apartado sonoro funciona muy bien. Si podéis perdonar su fallido apartado gráfico, encontraréis un juego profundo y capaz de entretener.



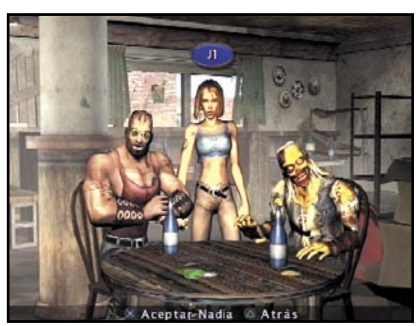
En *Fallout* hay que cumplir un montón de misiones. Tendremos que explorar enormes mapeados y en ellos encontraremos multitud de nuevas armas y equipo para mejorar a nuestro personaje.



La interacción con otros personajes es fundamental. Nos darán valiosa información, nos encargarán tareas y, una vez cumplidas, nos recompensarán con dinero y experiencia para mejorar a nuestro héroe.

No estás solo en tu lucha

En *Fallout: Brotherhood of Steel* podemos afrontar la totalidad de la aventura en solitario o acompañados por un amigo, al estilo *Gauntlet*. Ni que decir tiene que resulta más asequible y divertido jugarlo en compañía.



Debemos elegir entre 3 personajes distintos y podemos disfrutar del juego con otro amigo simultáneamente.



Como es lógico, jugar con un amigo facilita las misiones y sobre todo hace que la diversión suba muchos enteros.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**
Voces: **Castellano**
Formato: **DVD**
Jugadores: **1-2**

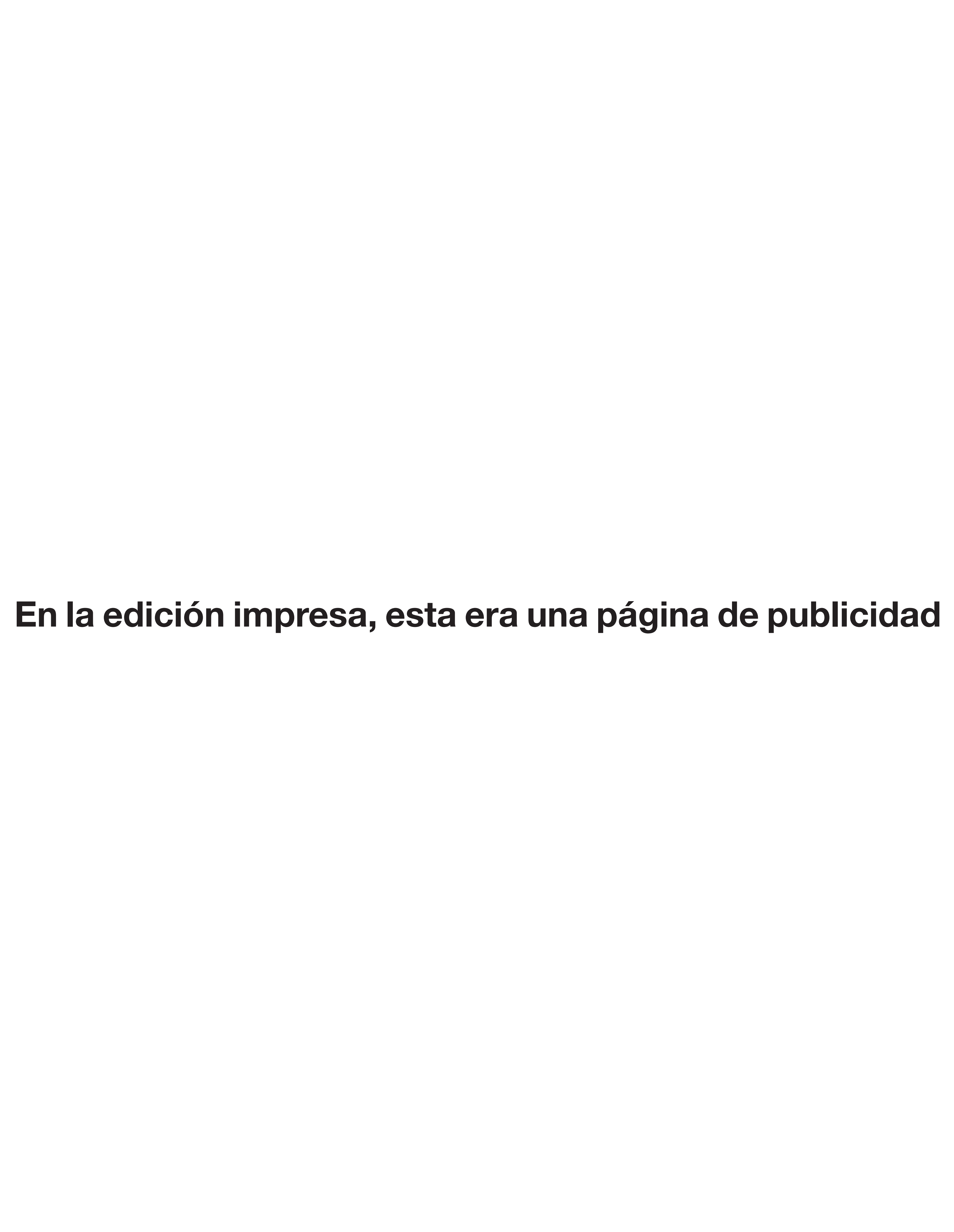


Gráficos 6 **Sonido 8** **Diversión 7**
Duración 8 **Calidad/Precio 7**

↑ Su ambientación, su modo Multijugador y las enormes opciones para mejorar personajes.

↓ Gráficamente es bastante soso y muchas veces se convierte en un "machacabotones".

Un juego de rol de acción con una atractiva ambientación y la opción de jugarlo con un amigo. Lástima que los gráficos no estén a la altura. **7**


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

12+ Compañía **Sony** | Género **Velocidad** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Destruction Derby Arenas

Sin precaución, amigo conductor...

Abróchate bien el cinturón de seguridad porque, en esta competición saber esquivar y dar golpes con el coche es tan importante como llegar primeros a la meta.





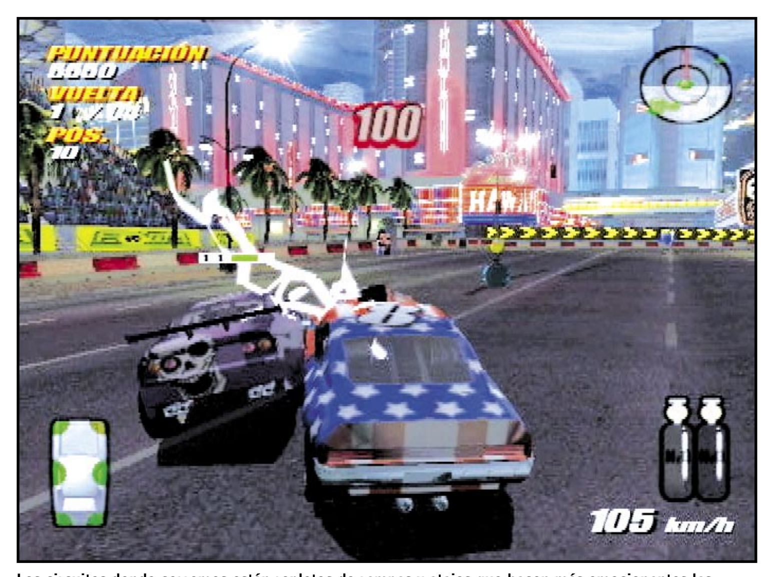
La "veterana" saga *Destruction Derby*, ha llenado de coches desguazados muchas horas de ocio en PSone, y ahora llega a los 128 bits de Sony ofreciendo las carreras más salvajes que hayas visto nunca, tanto en circuitos cerrados como en entornos abiertos. En ambos casos, la principal seña de identidad de *DDA* son los choques, tanto los que provocamos como los que sufrimos, que son la salsa de todas las carreras.

Con esta divertida premisa de juego, participamos en el modo Campeonato, donde es necesario embestir al resto de vehículos e intentar llegar primeros a la meta para puntuar más que los otros competidores. De esta manera, desbloqueamos nuevos circuitos y vehículos más potentes.

TAMBIÉN TIENES LA POSIBILIDAD DE demostrarle a un amigo que eres un "hacha" al volante en partidas a pantalla partida, o bien correr con otros 16 competidores en modo Online. En cualquiera de estos modos, *DDA* luce unos gráficos correctos y coloridos, aunque no son sorprendentes. Peor nos parece el control, algo impreciso, así como el efecto "flote" de los coches en las curvas y derrapes. Aún así, es divertido destruir coches y más jugando en red.



La velocidad y las espectaculares colisiones son las protagonistas de este juego de carreras, que cuenta con circuitos abiertos y zonas cerradas donde nos "curramos" con otros temerarios corredores.



Los circuitos donde corremos están repletos de rampas y atajos que hacen más emocionantes las carreras. Además, encontramos numerosos items como turbos, escudos de protección e incluso armas.

Chatarra por toda la Red

Sin duda alguna, lo más interesante de este título es el trepidante modo Online. En esta opción, pueden participar un total de 16 jugadores simultáneos en diversas competiciones repletas de colisiones.



Jugando a través de Internet, nos veremos las caras con 16 jugadores de toda Europa. Toda una experiencia...



Los bueno de jugar en red es que podemos encontrar jugadores mejores que nosotros... e incluso peores.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** Jugadores: **1-16**







DUAL SHOCK 2 · M.CARD (124 Kb) · VOLANTE · TARJETA ETHERNET · TECLADO · RATÓN

Gráficos 7 **Sonido** 7 **Diversión** 7 **Duración** 8 **Calidad/Precio** 7

↑ La espectacularidad de los choques entre los vehículos y el interesante modo Online

↓ El control no es muy preciso y los vehículos se deslizan de manera extraña en las curvas.

Si buscas un arcade de velocidad diferente y que además tenga un divertido y completo modo Online, este título es el que buscabas. **7**

12+ Compañía **LucasArts** | Género **Estrategia** | Precio **59,95 € (9,975 ptas.)**

Gladius

Lucha por la gloria de Roma





En la antigua Roma, el combate de gladiadores era un salvaje espectáculo que entusiasmaba a las masas y que podemos revivir con este título de estrategia, donde los combates por turnos llevan el peso de la acción.

Nuestro objetivo es llevar a lo más alto a un grupo de gladiadores, superando diferentes combates por turnos en los que, mediante un intuitivo control, podemos realizar diferentes acciones: mover a los gladiadores en busca de posiciones más ventajosas, elegir el tipo de ataque, utilizar hechizos... Además de poner a prueba todas nuestra dotes estratégicas los combates también requieren rapidez de reflejos, ya que debemos pulsar el botón de ataque en el momento oportuno, lo que hace que el desarrollo sea más divertido. Además, con los puntos obtenidos podemos comprar golpes especiales, equipo o reclutar a nuevos luchadores.

Sus correctos gráficos y una excepcional banda sonora ponen el remate final a un juego que gustará especialmente a los aficionados de la estrategia pura.

Castellano • 1 jugador
Memory Card 2 (362 Kb) • Dual Shock 2

Un juego donde las tácticas de combate y la gestión de los luchadores encantará a los aficionados a la estrategia.





Los combates se desarrollan por turnos donde podemos realizar una gran cantidad de acciones estratégicas: mover a los luchadores, escoger el tipo de ataque, invocar la magia de los dioses...



Al comienzo del juego, podemos elegir entre controlar al primogénito de un famoso gladiador o a la hija de un rey bárbaro. Con cada uno de estos personajes la trama es totalmente distinta.

18+ Compañía **Midway** | Género **Velocidad/Acción** | Precio **49,95 € (8.311 ptas.)**

Road Kill



Conduciendo un vehículo armado hasta los topes debemos cumplir variadas misiones.



El caos reina por todas partes y el poder está en manos de bandas armadas. Este es el argumento de *Road Kill*, un juego que mezcla acción y conducción, con una estética a lo "Mad Max". Al volante de vehículos fuertemente armados debemos destruir coches rivales, proteger objetivos, etc., por escenarios urbanos en los que podemos demoler a placer muchos de los objetos del decorado. Pese a ser algo repetitivo, su gran control, la constante acción y un divertido modo Multijugador, procuran un título muy entretenido, ideal para descargar adrenalina.

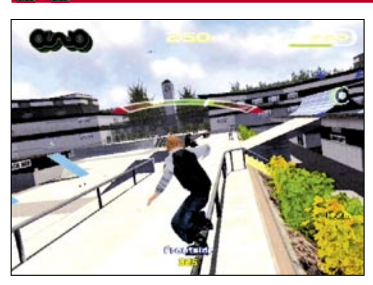
Inglés • 1-4 jugadores
Memory Card 2 (789 Kb) • Dual Shock 2 • Multitap

Pese a contar con un repetitivo desarrollo, la frenética acción y un estupendo control aseguran divertidos momentos de juego.



16+ Compañía **SCI** | Género **Deportivo** | Precio **49,95 € (8.311 ptas.)**

Rolling



Sólo realizando peligrosas acrobacias seremos capaces de superar los objetivos propuestos.



Los deportes de riesgo son fuente de inspiración para los videojuegos y muestra de ello es este título de patines en línea.
El sistema de juego es sencillo: cumplir objetivos, como alcanzar una cantidad de puntos o liberar un animal, para desbloquear otros niveles y extras. Además, podemos crear nuestro propio circuito gracias al sencillo y completo editor. Aunque su "durillo" control y sencillos gráficos no logran situarle a la altura de los grandes juegos de este género, los patinadores y accesorios reales pueden atraer a los aficionados de este deporte.

Castellano • 1-2 jugadores
Memory Card 2 (571 Kb) • Dual Shock 2

Aún con un apartado técnico flojo, los patinadores y marcas reales pueden ser suficiente atracción para los aficionados a los patines en línea.



3+ Compañía **Sega** | Género **Estrategia** | Precio **49,95 € (8.311 ptas.)**

Worms 3D

¿Quieres guerra, gusano?

Si piensas que la guerra es cosa de valientes soldados, estás equivocado, porque ahora las más duras batallas las libran alocados y divertidos...¡¡¡gusanos!!!

La conocida saga *Worms*, tras haber pasado por diferentes ordenadores y consolas, aterriza ahora en PS2 manteniendo su divertida combinación de acción, estrategia y humor, pero con un nuevo "look" en 3D. El objetivo de este juego es sencillo: con un equipo de gusanos debemos eliminar a otros soldados "gusaniles" con todo tipo de armamento. Para ello, el juego adopta un sistema por turnos, durante los cuales, y mediante un sencillo control, podemos movernos con libertad por los coloridos escenarios y utilizar un contundente arsenal (metralletas, granadas, bazookas...) contra los gusanos rivales. La única pega de estos enfrentamientos es la incómoda cámara de juego que imposibilita apuntar con precisión y empaña un poco los espectaculares y graciosos combates. Pese a este pequeño inconveniente, las batallas repletas de explosiones, disparos y humor, hacen atractivo cualquiera de los modos de juego para un jugador, donde aparte del combate rápido y los desafíos, destaca el completo modo Campaña. En esta opción de juego, debemos ir superando diferentes escenarios y retos, como recoger un objetos mientras evitamos el fuego enemigo, alcanzar un punto del escenario, acabar con todos los enemigos... Sin duda, una gran variedad de situaciones que invita a seguir jugando.

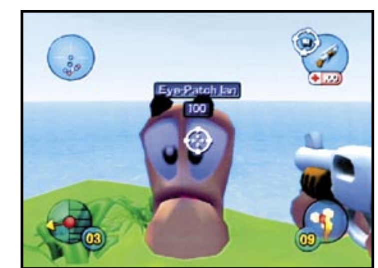
SI QUEREMOS DISFRUTAR A TOPE DE *Worms 3D*, nada mejor que desenterrar el hacha de guerra contra otros dos amiguetes, y disfrutar de las divertidas partidas Multijugador. Os podemos asegurar que las risas y los "piques" están asegurados en esta modalidad de juego... y con capacidad para divertir durante mucho tiempo.

Sólo hace falta añadir al conjunto unos cumplidores gráficos y los graciosos comentarios de los gusanos para obtener un interesante título, especialmente recomendado para jugar en compañía.



Las batallas, donde nos enfrentamos por turnos a otros gusanos, combinan estrategia y acción por igual.







Para eliminar a los gusanos enemigos contamos con una gran cantidad de armas destructivas.

Tecnología "gusanil"

Uno de los aspectos más trabajados y graciosos del juego son las disparatadas armas especiales que tenemos a nuestro alcance. Plátanos explosivos, ovejas cargadas de dinamita..., jamás habíamos visto un armamento tan absurdo y divertido. Seguro que soltarás más de una carcajada al usar tu arsenal.


El armamento especial, como las ancianitas explosivas, tiene enorme potencial de destrucción.


Aunque el armamento suele ser muy sofisticado, también hay armas más tradicionales... y brutales.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** Jugadores: **1-3**





DUAL SHOCK 2 | M. CARD (229 Kb) | VOLANTE | MULTITAP | TECLADO | RATÓN

Gráficos 7 **Sonido** 8 **Diversión** 7
Duración 7 **Calidad/Precio** 8

↑ La gran cantidad de armas y poder "guerrear" con amigos mediante la opción Multijugador.

↓ La mala gestión de la cámara hace que resulte complicado apuntar con precisión.

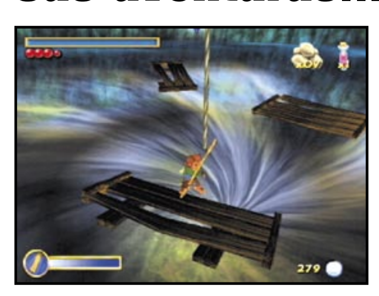
Una entretenida combinación de acción, estrategia y humor, especialmente divertida jugando en compañía de unos cuantos amigos.



Compañía **Sierra** | Género **Aventura** | Precio **54,95 € (9.140 ptas.)**

El Hobbit

Sus aventuras... y desventuras





La gran novela-cuento de Tolkien "El Hobbit" es el prólogo de "El Señor de los Anillos", y relata las aventuras de Bilbo Bolsón, de cómo logró vencer al dragón Smaug, y de cómo llegó a su poder el Anillo Único al birlárselo a la criatura Gollum. Leerlo es de lo más recomendable.

Mientras tanto, en tu PS2 también puedes ponerte bajo la piel (y sobre los enormes pies peludos) del tío de Frodo para combatir a un montón de orcos, trolls y otras criaturas hostiles de la Tierra Media, saltar por muchas más plataformas de las esperadas y resolver unos cuantos puzzles. O sea, todos los ingredientes de una aventura. El único toque de originalidad con el que cuenta *El Hobbit* es la personalidad de su protagonista, porque en todo lo demás… esta aventura "ya la hemos visto" unas cuantas veces…

Y es que el juego presenta un tufillo un poco rancio, teniendo en cuenta un motor gráfico flojillo, que a menudo anda a tirones, un control obediente, pero sin muchas posibilidades… y todo ello aderezado con unos tiempos de carga inusitadamente largos. Demasiado largos.

Un juego, en fin, para los fanáticos de Tolkien… que no se hayan hecho muchas ilusiones. Si se las han hecho, mejor que lean el libro.

Castellano • 1 jugador
Memory Card 2 (370 Kb) • Dual Shock 2

La personalidad de Bilbo Bolsón es el gran aliciente de una aventura con todos los ingredientes del género, pero técnicamente flojilla. **6**

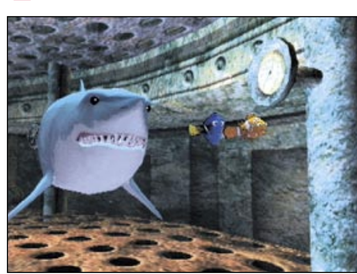


Todos los capítulos de la novela de Tolkien tienen su desarrollo en el juego. Como el intento de robo a los tres "tristes" trolls… uno de los momentos más memorables de las aventuras de Bilbo. ¡Cuidado!

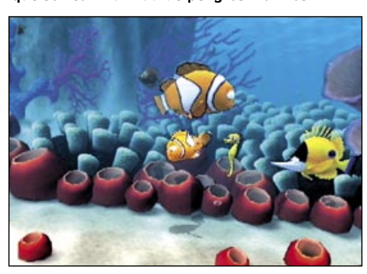


Aunque priman los momentos plataformeros y, sobre todo, los de ir resolviendo puzzles o pequeñas misiones a lo largo de las fases, también hay tiempo para la acción a base de espadazos o pedradas.

Compañía **THQ** | Género **Arcade** | Precio **54,95 € (9.140 ptas.)**



Controlando personajes de la "peli", tenemos que sortear multitud de peligros marinos.



Buscando a Nemo

La película de Pixar traspasa la gran pantalla y llega a PS2 en forma de un divertido arcade, donde tendremos que recorrer las profundidades marinas con los personajes del film para vivir todo tipo de aventuras: participar en carreras contra otros peces, resolver sencillos puzzles, huir de peligrosos depredadores... Pese a su enorme variedad, el desarrollo es de extrema sencillez, lo que hace de este título una opción ideal para los "pitufos" de la casa. Y todo ello, con un aspecto gráfico bastante "currado", muy colorido y cercano a la película de animación.

Castellano • 1 jugador
Memory Card 2 (74 Kb) • Dual Shock 2

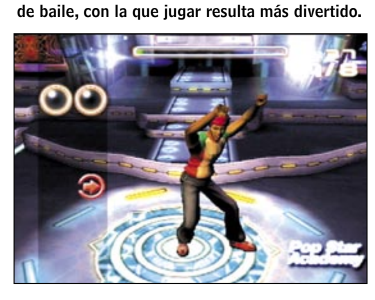
Un juego que encandilará a los "peques" de la casa por su sencillo desarrollo y su enorme parecido con la película del mismo nombre.



Compañía **Montecristo** | Género **Musical** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**



***Pop Star Academy* lleva de serie una alfombra de baile, con la que jugar resulta más divertido.**



Pop Star Academy

Si tu sueño es ser una estrella del baile, ahora lo tienes fácil con este título musical de nombre similar al de un "famoso" programa de TV. El objetivo es superar distintas pruebas de baile, en las que tenemos que seguir el ritmo de la música mediante la pulsación de botones según aparezcan una serie de indicaciones en pantalla. Aunque la selección de las canciones es buena (con temas de Elton John o Texas), su sencillez y pobres gráficos hacen que sólo sea divertido jugar con la alfombrilla de baile, a menos que seas un verdadero fanático de este tipo de juegos.

Castellano • 1-2 jugadores
Memory Card 2 (140 Kb) • Dual Shock 2 • Alfombra

Aunque cuenta con una buena selección de canciones, su simplón desarrollo sólo le hacen entretenido para los fans de los juegos musicales.



Los mejores

Pistolas


1 PS099L LÁSER BLASTER
Fabricante: **Logic 3 · 39,40 €**
La más completa: pedal, retroceso, conectores USB y normales, mira láser...


2 G-CON 2
Fabricante: **Namco · 35 €**
Una pistola de gran precisión, pero USB y no funciona con todos los juegos.


3 P99 D2
Fabricante: **Logic 3 · 34,90 €**
Menos precisa, pero con más extras: pedal y vibración, USB, retroceso...

Pads


1 DUAL SHOCK 2
Fabricante: **Sony · 29,95 €**
El pad oficial es sobresaliente en todos los aspectos, aunque algo caro.


2 ADVANCE ANALOG
Fabricante: **Joytech · 19,95 €**
Un mando de gran calidad, buenas prestaciones y ajustado precio.


3 LARA CROFT GAMEPAD
Fabricante: **Naki· 19,95 €**
Un mando correcto, de calidad y, además, dedicado a Lara Croft.

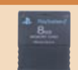
Mandos DVD

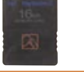

1 MANDO OFICIAL SONY
Fabricante: **Sony · 28 €**
Es el oficial y por su alto precio incluye una actualización de los controles.


2 MANDO UNIVERSAL DVD
Fabricante: **Logic 3 · 19,90 €**
Controla tu consola, TV, vídeo, etc., por menos de 20 euros.


3 STEPS
Fabricante: **Molon Lave · 15 €**
Un mando de calidad, con controles básicos, pero con un gran precio.

Tar. de Memoria


1 MEMORY CARD SONY 8 MB
Fabricante: **Sony · 40 €**
Es la tarjeta oficial y eso es garantía de calidad, pese a su precio.


2 MEMORY CARD 16 MB
Fabricante: **Project Design · 50 €**
Una clónica con el doble de capacidad de la oficial y a un gran precio.


3 16MB MEMORY STATION
Fabricante: **Logic 3 · 33 €**
Si ya tienes una tarjeta, gracias a este aparato tendrás 16 megas extra.

Altavoces


1 INSPIRE 5.1 GD 580
Fabricante: **Creative · 199,95 €**
Materiales de gran calidad, buen diseño y un excelente equilibrio calidad/precio.


2 INSPIRE 5.1 5500D
Fabricante: **Creative · 199,95 €**
Excelentes cualidades (potencia y calidad) y a un gran precio.


3 5.1 SOUND SYSTEM
Fab.: **Thrustmaster · 249 €**
Un "Home Cinema" muy potente y a un precio muy interesante.

Inspire 2.1 G380

Un estéreo de enorme calidad

PS2/PS ■ Precio: **49,95 €** ■ Distribuidor: **Creative Labs** ■ Tel.:**93 470 31 58** ■ **Equipo 2.1**

Los equipos de Creative siguen renovándose y con estos 2.1 se han superado a sí mismos.


Un excelente equipo estéreo, para los que no busquen más.

■ **CONECTIVIDAD.** Lo típico: una entrada analógica acompañada por algunos adaptadores y cables que ayudan a conectar casi cualquier dispositivo.

■ **POTENCIA.** No daréis crédito a lo que oís. No sólo no distorsiona hasta volúmenes realmente altos, sino que los impresionantes bajos que produce el subwoofer respetan las medias y altas frecuencias perfectamente, logrando un sonido de una calidad altísima.

■ **AMPLIFICADOR.** Sólo podremos nivelar la "presencia" de los graves.

■ **ACABADO Y MATERIALES.** Plásticos de excelente factura, subwoofer de madera, mando a distancia (por cable) para regular el volumen.

■ **CONCLUSIONES**

El mejor sistema 2.1 que puedes encontrar sin discusión posible, y un precio que da risa. Haznos caso, no hay nada mejor en este "segmento". Ni en calidad, ni en prestaciones, ni en precio. Sobresaliente lo mires como lo mires.

■ **VALORACIÓN**:  E

Lara Croft Gamepad

Bueno, bonito y barato

PS2 ■ Precio: **19,95 €** ■ Distribuidor: **Herederos de Nostromo (Domina)** ■ Tel.: **91 144 06 60** ■ **Control Pad**

Los mandos con iconografía de personajes del videojuego y del cómic está muy de moda últimamente. Algo bienvenido si el mando presenta tan buenas maneras como éste.

■ **ERGONOMÍA.** Más voluminoso que el oficial, si tienes las manos muy pequeñas tendrás problemas con los botones superiores.

■ **STICKS Y CRUCETA.** La cruceta es muy buena, sólida y permite las 8 direcciones con precisión. Los sticks únicamente pecan de algo blandos.

■ **BOTONES.** Extremadamente sólidos, especialmente los superiores. El único defecto es un tacto demasiado tosco.

Además de un atractivo diseño, este pad ofrece calidad a buen precio.

■ **VIBRACIÓN.** Los motores de su interior producen unas vibraciones más que suficientes, aunque hemos visto mejores pads en este aspecto.

■ **EXTRAS.** Modos "slow" y "turbo" para los jugones que sepan apreciar estas ayudas.

■ **ACABADO.** Excelentes plásticos, sobre todo en el cuerpo del mando. No presenta lujos, como goma en los brazos, pero tampoco los necesita.

■ **CONCLUSIONES**

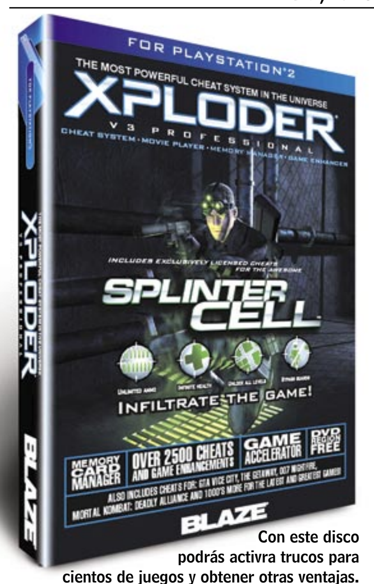
Un muy buen pad en casi todos los aspectos. No destaca muy por encima de sus riales en nada, pero no presenta defectos graves. Si a esto le unimos un excelente precio, no queda un mando recomendable para todos, fans o no de Lara.

■ **VALORACIÓN**:  MB

Exploder V3 Professional

Mucho más que un disco de trucos

■ **Disco de Trucos** ■ **PS2** ■ **35,90 €** ■ Distribuidor: **Ardistel** ■ Tel.: **976 46 55 00**



Con este disco podrás activra trucos para cientos de juegos y obtener otras ventajas.

Quizás el uso de trucos vaya en contra de la filosofía de algunos "jugones", pero incluso para ellos este disco ofrece muchas más posibilidades.

■ **COMPATIBILIDAD.** La lista de juegos compatibles es simplemente bestial. Cientos de títulos en los que podremos aplicar más de 2500 trucos, como inmunidad, munición infinita, modos de juego abiertos...

■ **FACILIDAD DE USO.** Tras leer las completas instrucciones veremos que la cosa no puede ser más fácil. Activar y desactivar trucos es cuestión de segundos, igual que aplicar el resto de opciones.

■ **EXTRAS.** Podemos forzar a los juegos a correr a 60 Hz, gestionar las partidas guardadas mucho más eficazmente (incluso comprimirlas) o usar algunas de las cientos que ya vienen pregrabadas; y eliminar la protección zonal de los vídeo DVD. Un conjunto de lo más apetecible y que, aunque no funciona con el 100% de los juegos, os dará muchas alegrías.

CONCLUSIONES

Un disco de trucos que es más que eso. Con él podréis estrujar al máximo vuestros juegos y obtener jugosas mejoras que alarguen su vida útil. Os recomendamos que le echéis un ojo, es muy probable que os sorprenda gratamente.

■ **VALORACIÓN:**  MB

Pro Wheel

Un volante para los más pequeños

■ **Volante** ■ **PS2 / PSone** ■ **40 €** ■ Distribuidor: **(Fabricante Project Desing)** ■ Tel.: **934 26 10 80**

No todos los volantes tienen porque ser super-realistas y caros. También los hay para que los más pequeños (o jugones poco exigentes) disfruten.

■ **ANCLAJE.** Sólo dispone de unas diminutas ventosas para sujetarlo a la mesa, y la ayuda de un "tope" que impide que el volante se desplace hacia atrás.

■ **ERGONOMÍA.** Un apartado muy pobre, especialmente debido a la inclinación del volante y a la situación de algunos botones. Un poco incómodo.

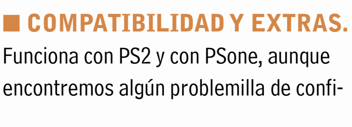
■ **PEDALES.** Analógicos y no demasiado incómodos de usar, a pesar de su pequeño tamaño.

■ **SENSIBILIDAD.** Posee dos niveles de sensibilidad, seleccionables mediante una sencilla combinación de botones.

■ **COMPATIBILIDAD Y EXTRAS.** Funciona con PS2 y con PSone, aunque encontremos algún problemilla de configuración con las manetas de cambio tipo F1 en algún juego. La inclusión de los modos digital, analógico, Negcon es un buen detalle que aumenta las posibilidades.

■ **VIBRACIÓN.** Las vibraciones (no feedback) son bastantes intensas, y producen el efecto deseado cuando conducimos sobre terreno irregular o chocamos.

■ **ACABADO.** Bastante regular en todos los aspectos. Los plásticos usados son de baja calidad y dotan al periférico de una sensación de cierta fragilidad. Las instrucciones son bastante confusas.



Un volante que por su diseño, tamaño y precio está orientado a los más pequeños de la casa.

CONCLUSIONES

Un volante pensado para los más pequeños y más inexpertos, ya que en otro caso no tiene nada que hacer frente a la mayoría de sus "competidores" que podemos encontrar en las tiendas. Eso sí, el precio es de lo más asequible.

■ **VALORACIÓN:**  B

Otras novedades



Dual Rubber Oil

PS/PS2 • 19,95 €
Project Desing (934 26 10 80)

■ **VALORACIÓN:**  B

Un pad grande, pero cómodo y de tacto suave, que presenta unos sticks sobresalientes, aunque la cruceta es muy dura. Los botones analógicos tienen poco recorrido, pero mantienen el tipo. Las vibraciones son correctas y ofrece como extras modo Slow y Turbo. Lo mejor es la goma que recubre el cuerpo del mando, que transmite una sensación muy agradable y de notable robustez. En resumen, un pad de calidad, al que sólo le falla la cruceta.



Kit de Limpieza CD, DVD y Lentes

PS2/PSone • 12 €
Project Desing (934 26 10 80)

■ **VALORACIÓN:** MB

Gracias a este completo kit podremos dejar limpios como una patena cualquier CD o DVD. Está compuesto por un aparato parecido a un discman en el que se introduce el disco que después impregnaremos con el líquido limpiador que incluye. Le damos unas vueltas a la manivela y listo. También incluye un CD para limpiar la lente de la consola.
Un kit de precio asequible y muy útil para eliminar manchas recalcitrantes, incluso de grasa, sin que la integridad del disco corra peligro.



LOS 10 JUEGOS A EXAMEN

- → Crash Bandicoot. La Ira de Córtex
- → Jak & Daxter
- → Jak II. El Renegado
- → Kya. The Dark Lineage
- → Ratchet & Clank
- → Ratchet & Clank 2
- → Rayman 3
- → Sly Raccoon
- → Sonic Heroes
- → Wallace & Gromit

Aventuras de Plataformas

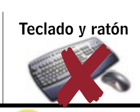
ENTRE SALTOS ANDA EL JUEGO

Explorar, disparar, infiltrarse, conducir, resolver puzzles... las aventuras de plataformas han añadido tantos ingredientes a los habituales saltos y además ofrecen tanta variedad que resulta difícil decidirse sólo por una. Por eso en esta comparativa diseccionamos las mejores, para que sepas cuál se adapta mejor a tus gustos.

Crash Bandicoot. La Ira de Córtex

Los años no pasan en balde

Compañía: **Vivendi** | Precio: **29,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **T.P.**

Periféricos: Memory Card 2 (105 kb)  | Dual Shock 2  | Multitap  | Teclado y ratón  | Adaptador de Ethernet

Valoración Gráficos: R Diversión: B Global: B

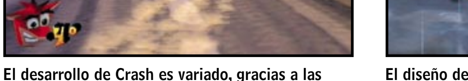
El rey del género en PSone debutó en PS2 manteniendo su simpatía, pero también un desarrollo que, a pesar de mezclar de plataformas y fases en vehículos, se ha quedado anticuado.

■ PROTAGONISTAS Y HABILIDADES. Crash conserva las habilidades que mostró en PSone: saltos, ataques giratorios y deslizantes, bucear... El otro personaje controlable, su hermana Coco, exhibe prácticamente las mismas capacidades, que hoy en día resultan muy básicas. Eso sí, Crash sigue pilotando vehículos como aviones o coches 4x4.

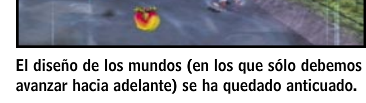
■ MUNDOS Y DESARROLLO. El corazón del juego son niveles muy simples, que mezclan zonas "estilo túnel" en las que avanzamos hacia adelante con otras de scroll lateral 2D. En ambos casos, sólo tenemos que alcanzar el final saltando y evitando enemigos sosos. Pero los frecuentes niveles con vehículos y otros en los que manejamos una esfera rodante hacen el desarrollo variado y entretenido.

■ DURACIÓN Y DIFICULTAD. La aventura apenas nos dura unos días, pero completar todas las zonas de bonus requiere más tiempo. Aún así, es secillo y serán los niños los que más lo disfruten.





El desarrollo de Crash es variado, gracias a las muchas fases en las que pilotamos vehículos.

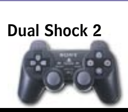
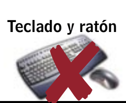


El diseño de los mundos (en los que sólo debemos avanzar hacia adelante) se ha quedado anticuado.

Jak & Daxter

Plataformas con sabor a clásico

Compañía: **Sony** | Precio: **29,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **T.P.**

Periféricos: Memory Card 2 (168 kb)  | Dual Shock 2  | Multitap  | Teclado y ratón  | Adaptador de Ethernet

Valoración Gráficos:  E Diversión:  MB Global:  MB







Los dos héroes más representativos del género en PS2 debutaron con un plataformas puro que dejó a todo el mundo con la boca abierta por su jugabilidad y calidad técnica, y que hoy ya es un mito de nuestra consola.

■ PROTAGONISTAS Y HABILIDADES. Controlamos a Jak, un intrépido héroe que lleva al hombro a Daxter, el roedor que pone una nota de humor con sus sarcásticos comentarios. Jak dispone de todas las habilidades de un buen héroe plataformero y explorador: da varios tipos de saltos, trepa, nada y también usa puñetazos y patadas para librarse de sus enemigos, todo ello con un control sencillo y preciso.

■ MUNDOS Y DESARROLLO. El desarrollo hará las delicias de los plataformeros de pro: exploramos con total libertad inmensos y bellos mundos en busca de baterías escondidas que podemos recoger en el orden que deseemos. Para conseguirlas realizamos variadas tareas: derrotar enemigos, buscar objetos, motar en vehículos, jugar a minijuegos... y, sobre todo, explorar a fondo y superar muchos saltos.

■ DURACIÓN Y DIFICULTAD. Con el magnífico control, la libertad a la hora de elegir qué baterías buscamos, y una curva de dificultad muy bien ajustada, conseguir las 70 baterías necesarias para acabar el juego es relativamente sencillo y nos llevará unas 20 horas. Pero aún así, podemos buscar otras 30 baterías ocultas (y ver así un final alternativo) hasta acercarnos a las 40 horas de juego.



Jak y Daxter irrumpieron en PS2 con un juego técnicamente sobresaliente, en el que exploramos con total libertad mundos inmensos. Una búsqueda en la que priman los saltos y la exploración sobre otros elementos.

Jak II. El Renegado

Un paso adelante para el género

Compañía: **Sony** | Precio: **59,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+12**

Periféricos

Memory Card 2 (1204 kb)	Dual Shock 2	Multitap	Teclado y ratón	Adaptador de Ethernet
				

Valoración Gráficos: E Diversión: E Global: E





El retorno de estos dos héroes superó los límites del género, no sólo por su calidad técnica nunca vista, sino porque su perfecta mezcla de saltos, conducción y acción dio como resultado la aventura de habilidad definitiva.

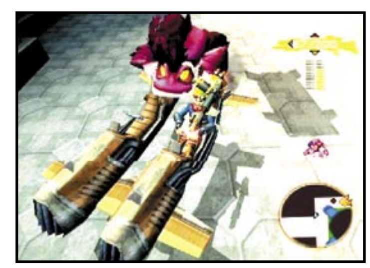
■ **PROTAGONISTAS Y HABILIDADES.** Controlamos a un Jak más oscuro, que conserva sus capacidades para el salto y que maneja armas de fuego, monta en una "turbotabla" de skate y pilota vehículos. El perfecto control nos permite alternar estas habilidades a gran velocidad y disfrutar a tope la experiencia.

■ **MUNDOS Y DESARROLLO.** El escenario principal es Villa Refugio, una ciudad futurista llena de transeuntes y de vehículos que podemos robar para recorrerla con total libertad. En sus calles y alrededores afrontamos misiones que mezclan tiroteos, saltos, conducción o el uso de la "turbotabla", en un desarrollo que sorprende y apasiona.

■ **DURACIÓN Y DIFICULTAD.** Las misiones principales dan para unas 25 horas, y gracias a una ajustada curva de dificultad nunca nos quedamos demasiado tiempo atascados. Por ello, la aventura resulta apasionante para cualquier tipo de jugador. Además, podemos activar pruebas secundarias para conseguir extras.



Jak dispara, salta, conduce y se consagra como un héroe de versatilidad insuperable.



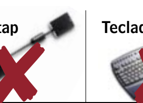
Jak II es magistral tanto por su realización técnica como por un desarrollo variado e insuperable.

Kya: Dark Lineage

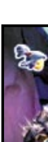
Un reto para expertos plataformeros

Compañía: **Atari** | Precio: **59,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+12**

Periféricos

Memory Card 2 (322 kb)	Dual Shock 2	Multitap	Teclado y ratón	Adaptador de Ethernet
				

Valoración Gráficos: MB Diversión: B Global: MB





Una adolescente carismática y con multitud de capacidades es la protagonista de un juego que exige tiempo, paciencia y habilidad para profundizar en su variadísimo desarrollo.

■ **PROTAGONISTAS Y HABILIDADES.** La joven Kya es uno de los protagonistas más versátiles del género: realiza combos de patadas y puñetazos, anda sigilosamente, se desliza sobre una tabla de snow, lanza un búmerang para activar interruptores o resolver puzzles, vuela impulsada por corrientes de aire, se lanza en caída libre... El control en general es bueno, pero se echa de menos más precisión en los saltos, detalle agravado por una cámara poco ágil al seguir la acción.

■ **MUNDOS Y DESARROLLO.** Kya explora cada rincón de 9 grandes mundos, en busca de decenas de miembros de una raza lobuna para derrotarlos uno a uno. Esto implica saltar, pelear, resolver puzzles, actuar con sigilo o cabalgar sobre el viento. Eso sí, el intrincado diseño de los mundos desorienta y obliga a repetir algunas zonas, lo cual desalentará a muchos. Pero los buenos aficionados a las plataformas que tengan paciencia disfrutarán de un desarrollo variado y profundo.

■ **DURACIÓN Y DIFICULTAD.** Acabar el juego nos llevará unas 40 horas, y eso sin capturar a todos los enemigos, pero esta duración se ve hinchada porque recorremos varias veces la mismas zonas desorientados por el diseño de los mundos. La curva de dificultad no está bien ajustada y aumenta en algunos puntos debido al control y la cámara, pero en general la dificultad es alta.



Kya es uno de los juegos más variados del género, e incluye acción, infiltración, exploración... lástima que sufra algunos problemas técnicos.

Ratchet & Clank



Dos héroes de armas tomar

Compañía: **Sony** | Precio: **29,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+3**

Periféricos				
Memory Card 2 (384 kb)	Dual Shock 2	Multitap	Teclado y ratón	Adaptador de Ethernet






Valoración Gráficos: MB Diversión: MB Global: MB

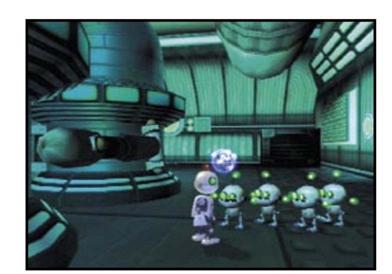


El mecánico perruno Ratchet y el "robot-mochila" que le propulsa en los saltos, Clank, nos demuestran en este juego de ambientación espacial que, si juntamos plataformas y acción, la diversión se dispara.

■ **PROTAGONISTAS Y HABILIDADES.** Ratchet salta y utiliza "gadgets" como un planeador o botas magnéticas para explorar los escenarios, pero su característica más destacable es que maneja 15 destructivas armas de fuego con un control excelente, que nos permite alternarlas con apenas un instante de pausa. Además, Clank se bajará de las espalda de Ratchet en momentos puntuales del juego, y controlará a otros robots para resolver puzzles.
■ **VARIEDAD DE DESARROLLO.** Para ir avanzando de un mundo a otro, Ratchet y Clank deben comprar nuevas armas y gadgets con el dinero que dejan los enemigos caídos y realizar tareas concretas, como explorar determinadas zonas o vencer a enemigos finales. En su camino saltan, resuelven puzzles, participan en minijuegos y, sobre todo, se libran de montones de enemigos usando sus armas, en un desarrollo variadísimo y lleno de acción en el que no hay lugar para el aburrimiento.
■ **DURACIÓN Y DIFICULTAD.** Acabar el juego no es difícil, pero comprar todas las armas (incluidas 10 armas de oro especiales) y conseguir todos los gadgets supone un reto mayor y que lo convierte en uno de los juegos más largos de la comparativa. Y también en uno de los que nos da más incentivos para descubrir el 100% de sus secretos, por lo divertido que resulta y lo que mola hacerse con nuevas armas.



Con su cóctel de acción y saltos, Ratchet y Clank dieron aires nuevos al género de las plataformas.



Los minijuegos y algunos momentos en los que controlamos a Clank dan variedad al juego.

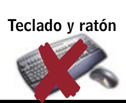
Ratchet & Clank 2

Máxima acción, máxima diversión

Compañía: **Sony** | Precio: **59,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+3**

Periféricos				
Memory Card 2 (486 kb)	Dual Shock 2	Multitap	Teclado y ratón	Adaptador de Ethernet




Valoración Gráficos: E Diversión: E Global: E







El dúo más explosivo de la galaxia volvió con un juego que mejora todos los elementos de su predecesor: los minijuegos, las armas, los "gadgets" y, aunque parezca imposible, hasta los niveles de acción.

■ **PROTAGONISTAS Y HABILIDADES.** Ratchet conserva su capacidad de salto y vuelve a usar "gadgets" para explorar el entorno, y Clank repite algunos momentos en solitario en los que da órdenes a otros robots. Pero la gran novedad es que las armas (25 completamente nuevas) evolucionan y se hacen más poderosas con el uso, y la resistencia de Ratchet a los ataques también mejora con la experiencia.
■ **VARIEDAD DE DESARROLLO.** Se mantiene la estructura de ir comprando armas y "gadgets" y realizar determinadas tareas para ir accediendo a nuevos mundos. Y también la variedad del desarrollo, con saltos, minijuegos aún más alucinantes y sencillos puzzles. Pero lo más potenciado es la acción: con un Ratchet mejor armado y más poderoso, nos esperan batallas aún más intensas contra decenas de enemigos a la vez. En otras palabras: diversión en estado puro.
■ **DURACIÓN Y DIFICULTAD.** Acabar la aventura nos llevará unas 30 horas, pero evolucionar todas las armas o ganar todas las competiciones de minijuegos (que incluyen carreras de motos, batallas de naves o luchas de gladiadores) nos da para mucho más... y el juego nos "pica" para hacerlo.



Ratchet y Clank volvieron en un título cargado de minijuegos, saltos y, sobre todo, las mayores dosis de acción que jamás ha ofrecido un juego de plataformas.

Rayman 3

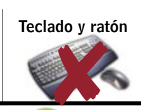
Diversión garantizada para cualquier edad

Compañía: **Ubisoft** | Precio: **29,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **T.P.**

Periféricos

Memory Card 2 (134 kb)

Dual Shock 2

Multitap

Teclado y ratón


Adaptador de Ethernet


Valoración Gráficos: **MB** Diversión: **MB** Global: **MB**



Rayman volvió a PS2 derrochando humor en su mejor juego hasta la fecha, un plataformas sencillo pero de maravilloso control y gráficos brillantes, capaz de divertir a toda la familia.

■ PROTAGONISTAS Y HABILIDADES. El aspecto de dibujos animados de Rayman oculta a un héroe muy versátil, que salta y planea usando su flequillo como helicóptero y lanza sus potentes puños contra sus enemigos. Además, es capaz de usar durante varios segundos superpoderes, como disparar cohetes o lanzar ganchos para balancearse entre plataformas. Y todo con un control de fábula.

■ MUNDOS Y DESARROLLO. El desarrollo es lineal, y cada mundo se divide en zonas relativamente pequeñas de las que buscamos la salida. Un camino lleno de saltos, combates y en el que empleamos a fondo los superpoderes de Rayman para explorar los escenarios. Las luchas con jefes finales y fases esporádicas a bordo de vehículos completan un desarrollo con mucho ritmo y capaz de divertir a cualquier jugador, aunque resulta menos profundo que el de otros juegos del género.

■ DURACIÓN Y DIFICULTAD. Aunque la curva de dificultad está muy bien ajustada, *Rayman 3* nunca llega a resultar difícil, y por su estructura lineal apenas no durará más de 15 horas. Luego podemos repetir las fases para mejorar la puntuación y conseguir extras, como minijuegos para dos jugadores, pero en general podemos decir que *Rayman 3* resulta enormemente divertido... mientras dura.



Rayman sigue siendo un as del salto.



Un control perfecto y un desarrollo sencillo pero muy divertido hacen el juego apto para todos.

Sly Raccoon

Un ladrón con clase se infiltra en PS2

Compañía: **Sony** | Precio: **59,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **T.P.**

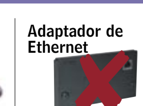
Periféricos

Memory Card 2 (49 kb)

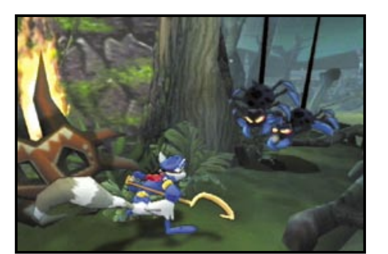
Dual Shock 2

Multitap

Teclado y ratón

Adaptador de Ethernet



Valoración Gráficos: **E** Diversión: **MB** Global: **MB**

Una mapache ladrón con aspecto de dibujo animado dio una nueva vuelva de tuerca al género mezclando plataformas e infiltración. El resultado fue tan original como divertido... aunque corto.

■ PROTAGONISTAS Y HABILIDADES. Sly salta, golpea a sus enemigos con su guadaña y trepa por cuerdas con las que también puede balancearse. Y, como buen ladrón, dispone de movimientos "supersigilosos" que va aprendiendo a lo largo de la aventura y que sólo puede utilizar en puntos determinados: avanzar pegado a las paredes, ocultarse en barriles, deslizarse por cables... Todo ello con un gran control.

■ MUNDOS Y DESARROLLO. Exploramos cada mundo en busca de llaves ocultas. En nuestro camino se interponen enemigos, plataformas y zonas en las que usamos los movimientos de sigilo para no ser vistos. Además, algunas llaves las ganamos en minijuegos de disparos, conducción y hasta musicales, que completan un desarrollo divertido y original.

■ DURACIÓN Y DIFICULTAD. Aunque la dificultad se mantiene en un tono medio (exceptuando algunos saltos más difíciles), el juego dura unas 12 horas. Esta brevedad se ve en parte compensada si buscamos ítems y habilidades ocultas, pero aún así el juego se hace corto.



Además de las habilidades típicas, Sly, el mapache protagonista, puede andar pegado a las paredes, ocultarse en barriles... Movimientos necesarios para superar las zonas en las que predomina el sigilo.

Sonic Heroes

Velocidad y saltos descontrolados

Compañía: **Sega** | Precio: **59,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+3**

Periféricos: Memory Card 2 (106 kb) | Dual Shock 2 | Multitap | Teclado y ratón | Adaptador de Ethernet

Valoración Gráficos: **B** Diversión: **MB** Global: **B**



En el esperado debut de Sonic en PS2, manejamos a tres personajes que combinan sus habilidades para avanzar en un juego de ritmo tan veloz como su protagonista, pero con problemas de control.

■ PROTAGONISTAS Y HABILIDADES. Podemos elegir entre cuatro grupos de tres personajes sacados del universo de Sonic. Cada grupo está formado por un velocista, un personaje volador y otro de gran fuerza, y hay que alternar su control para avanzar. En general, todos pueden eliminar a sus enemigos con ataques físicos y recorrer los escenarios a enorme velocidad... tanta, que el control se resiente y resulta impreciso en ocasiones.

■ MUNDOS Y DESARROLLO. En *Sonic Heroes* recorremos a gran velocidad y con un ritmo de juego endiablado mundos repletos de pistas, mecanismos que propulsan a nuestros personajes y enemigos a los que eliminamos con cegadora rapidez. Casi siempre, nuestro objetivo es llegar al final del nivel, aunque dependiendo del equipo elegido afrontaremos tareas de exploración. Un desarrollo original y divertido, pero que podría haber sido la bomba si no fuera por los problemas de control.

■ DURACIÓN Y DIFICULTAD. Las 24 etapas del modo Historia serán más o menos difíciles según el equipo que manejemos. Pero en general no es complicado, aunque la posibilidad de jugar la aventura principal con los cuatro equipos, y la inclusión de un modo Desafío y pruebas para dos jugadores a pantallan partida garantizan muchísimas horas de juego.



La gran novedad del juego es que alternamos el conttrol de tres héroes con distintas habilidades.



El ritmo de juego, marcado por la velocidad a la que se mueven los personajes, es frenético.

Wallace & Gromit in Project Z

Un genio despistado y un perro espabilado

Compañía: **Acclaim** | Precio: **59,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+3**



Valoración Gráficos: **B** Diversión: **B** Global: **B**





Un perro y su amo, un olvidadizo inventor, son los protagonistas de una famosa serie de cortos de animación y también de esta aventura, en la que además de saltar, pensamos para resolver numerosos puzzles.

■ PROTAGONISTAS Y HABILIDADES. Tomamos el papel del perro Gromit, quien exhibe las habilidades clásicas del género: saltar, nadar, trepar, balancarse en cuerdas... Además, podemos llamar a su amo, el inventor Wallace, para que active mecanismos, nos ayude a resolver puzzles y fabrique artefactos como armas "lanza-fruta" con las que disparar a los enemigos. Realizar estas acciones es sencillo, pero el control y la cámara son imprecisos en los abundantísimos saltos.

■ MUNDOS Y DESARROLLO. El clásico desarrollo se centra en la exploración de las seis amplias zonas del zoo en el que tiene lugar la aventura. Para realizar las tareas que nos permiten seguir avanzando (como rescatar animales o encontrar objetos) y dar con los numerosos ítems secretos, tendremos saltar mucho y resolver puzzles, algunos bastante ingeniosos. El enfrentamiento con los enemigos, más bien poco peligrosos, queda en segundo plano en un juego que gustará a aquellos que busquen un desarrollo más "reflexivo" que intenso.

■ DURACIÓN Y DIFICULTAD. El juego exhibe una dificultad media, que sólo sube en algunos de los puzzles, y terminarlo nos llevará unas 30 horas. Los fallos en los saltos por culpa del control son molestos pero no demasiado graves, ya que casi siempre retomamos la acción cerca del lugar de la caída.



A un tradicional desarrollo plagado de saltos, esta simpática aventura une numerosos puzzles.

Conclusiones

1 

2 

3 

4 

5 

6 

7 

8 

9 

10 

A pesar de la gran calidad de muchos de los juegos de la comparativa, no hay discusión para el primer puesto: *Jak II* no sólo es genial por técnica y jugabilidad, sino que además es un título revolucionario que ha marcado nuevos caminos para el género, fusionando como nunca acción, saltos y conducción. *Ratchet & Clank 2* merece el segundo puesto por sus enormes dosis de diversión. La "tiranía" de Sony en el género continúa con tres clásicos: *Jak & Daxter*, *Ratchet & Clank* y *Sly Racoon*, este último en el cuarto puesto gracias a sus originales elementos de infiltración. En la segunda mitad de la lista, *Rayman* se consolida como un héroe para toda la familia, seguido muy de cerca por el original y trepidante Sonic. El resto, aunque con menos calidad, tienen atractivos suficientes para cualquier plataformero.

TÍTULO	CARACTERÍSTICAS GENERALES								CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS								JUGABILIDAD						COMPONENTES DEL JUEGO							TOTAL
	Nº de mundos (niveles)	Personajes controlables	Nº de acciones	Nº Armas	Nº de vehículos	Jefes finales	Duración	Valoración	Personajes	Animaciones	Escenarios	Diseño de mundos	Scroll	Efectos sonoros	Banda sonora	Valoración	Control	Cámara	Inteligencia de los enemigos	Dificultad	Replay	Valoración	Saltos	Acción	Puzzles	Exploración	Conducción	Infiltración	Valoración	
Crash Bandicoot	5 (30)	2	7	--	8	Sí	B	MB	M	B	B	R	MB	R	R	R	MB	B	M	Media	B	B	Alto	Bajo	--	--	Alto	--	R	R
Jak & Daxter	16 (--)	1	8	--	2	Sí	MB	MB	E	E	E	E	MB	E	E	E	E	MB	B	Media	MB	MB	Alto	Bajo	--	Alto	Bajo	--	MB	MB
Jak II. El Renegado	1 (16)	1	14	4	9	Sí	MB	E	E	E	E	E	MB	E	E	E	E	MB	MB	Media	B	MB	Alto	Alto	Bajo	Medio	Muy bajo	--	E	E
Kya	9 (--)	1	13	1	2	Sí	MB	MB	MB	MB	B	R	B	MB	MB	MB	B	R	MB	Alta	MB	B	Alto	Medio	Medio	Alto	Bajo	Medio	E	MB
Ratchet & Clank	18 (--)	2	7	25	4	Sí	E	E	E	MB	MB	MB	MB	E	E	MB	E	MB	MB	Media	E	MB	Alto	Alto	Bajo	Alto	Bajo	--	MB	MB
Ratchet & Clank 2	20 (--)	2	7	24	5	Sí	E	E	E	MB	MB	MB	MB	E	E	E	E	MB	MB	Media	E	MB	Alto	Muy alto	Bajo	Alto	Medio	--	E	E
Rayman 3	9	1	9	--	3	Sí	B	MB	MB	E	MB	B	MB	E	MB	MB	E	MB	MB	Baja	B	MB	Alto	Alto	Bajo	Medio	Bajo	--	MB	MB
Sly Raccoon	5 (35)	1	7	1	6	Sí	B	MB	MB	E	E	MB	E	E	E	E	E	MB	B	Media	B	MB	Alto	Medio	--	Alto	Medio	Alto	MB	MB
Sonic Heroes	8 (24)	12	10	--	1	Sí	E	E	B	B	MB	MB	E	B	MB	MB	R	B	R	Media	E	B	Alto	Medio	Bajo	Medio	--	--	MB	MB
Wallace & Gromit	6 (--)	1	8	5	1	No	B	B	MB	B	B	B	B	B	E	B	R	R	B	Media	MB	B	Alto	Bajo	Alto	Alto	Bajo	--	MB	B

Claves de la comparativa

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen su correspondiente código de color para facilitar su comprensión:

Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde.
Bueno (B) / Regular (R): amarillo.
Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.



Este sello indica el ganador de la comparativa. Donde lo veáis es señal de que es una inversión segura.



También podréis ver un sello como éste. Indica el ganador en la relación Calidad/Precio.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Datos objetivos que miden las posibilidades del juego y conforman la duración del mismo.
Número de niveles: La 1ª cifra indica el número de mundos "grandes", y la 2ª las zonas menores en las que estos se dividen.
Número de acciones: El nº de acciones marca la versatilidad del personaje y la variedad del desarrollo. Cuantas más, mejor.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:

Examinamos los aspectos técnicos del juego.
Personajes: Valoramos su aspecto gráfico.
Escenarios: También desde el punto de vista de su aspecto gráfico, incluidos efectos como luz, humo, etc., que los enriquecen mucho.
Diseño de mundos: Analizamos su diseño y estructura, valorando positivamente su tamaño, la existencia de zonas secretas y caminos alternativos, la libertad al movernos por ellos...
Scroll: Con este término, antes usado para definir la suavidad del avance de los escenarios en los juegos 2D, indicamos la fluidez con la que el juego mueve personajes y escenarios.

JUGABILIDAD

Tenemos en cuenta algunos aspectos fundamentales que afectan a la jugabilidad.
Control: La rapidez y precisión con la que los personajes responden a las órdenes.
Cámara: La eficacia con la que la cámara se adapta a la acción desde tomas adecuadas.
Dificultad: Valoramos una curva de dificultad bien ajustada, y que el juego suponga un reto: que no sea imposible, pero si algo complicado.
Replay: Incentivos que da el juego para volver a jugar tras acabarlo, ya sean secretos o sólo la propia diversión que proporciona.

COMPONENTES DE JUEGO:

Valoramos positivamente la cada vez mayor inclusión de elementos de otros géneros.
Acción: Enfrentamiento directo con los enemigos, ya sea cuerpo a cuerpo o con armas.
Puzzles: Obstáculos en nuestro camino que debemos superar usando el cerebro.
Infiltración: Uso de habilidades específicas para no se detectado por los enemigos.



¡¡PlayManía te regala todos los meses una práctica guía del mejor juego del momento!!

IMPRESCINDIBLES PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2

Nº26

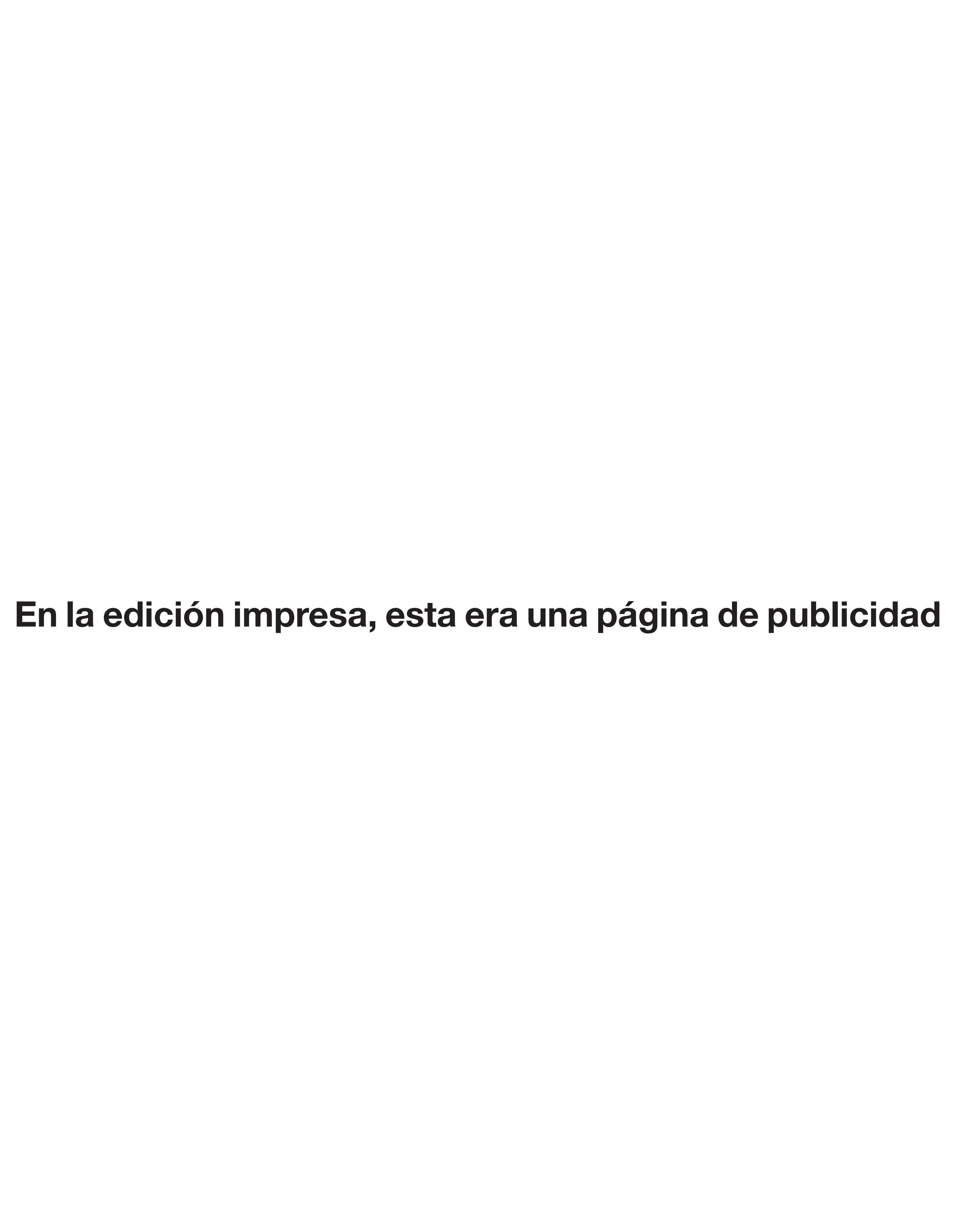
Play2 manía

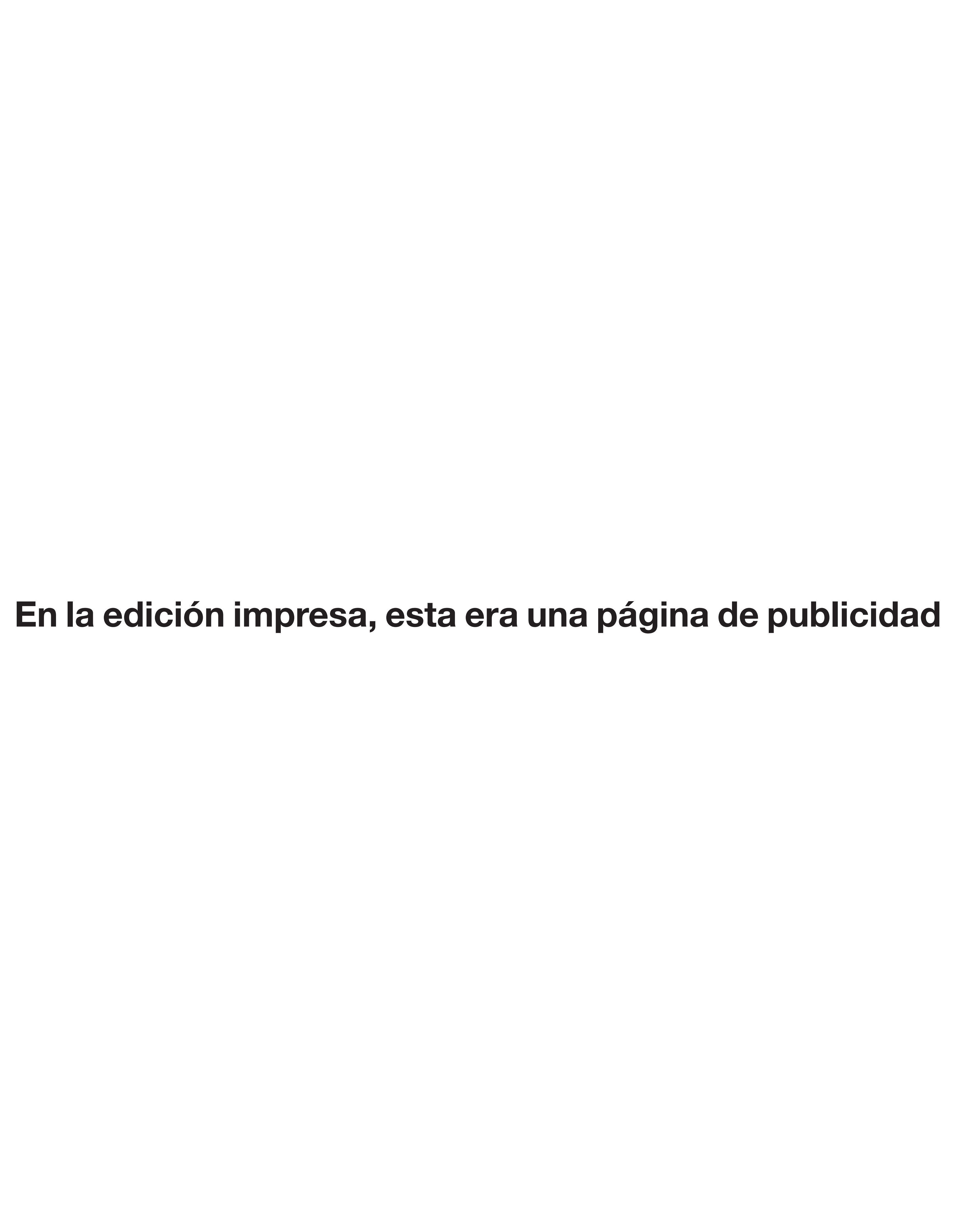
Ghosthunter

Enemigos finales • Mapas • Fantasmas • Puzzles

¡¡Archívalas en las cajas de tus juegos favoritos!!

No te pierdas nuestra guía especial del mes que viene


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Dirección C/ Los Vascos, Nº 17, 2ª Planta 28040 (Madrid) | E-mail playmania.consultorio@hobbypress.es

Consultorio

Si queréis que el equipo de Play2Manía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de la revista, indicando en el sobre: Hobby Press, Play2Manía, Consultorio. También podéis enviar vuestras consultas o sugerencias a través del correo electrónico.

Incorpora Football Fusion

Hola Play2Manía, quisiera saber qué diferencia hay entre Football Fusion y *Total Manager de Liga 2004*. ¿Cuál me convendría más teniendo *FIFA 2004*?

Jesús Rosa (e-mail)

A ver, que nos estamos liando. Football Fusion es la opción que permite que intercambies datos entre *FIFA 2004* y *Total Manager*. Vamos, que Football Fusion no es un juego. Si lo que quieres es poder combinar las opciones de un manager con la jugabilidad de *FIFA 2004*, lo que tienes que hacer es comprarte *Total Manager*.



La opción *Football Fusion* permite usar los datos de *Total Manager* en *FIFA 2004*.

Acción y aventura difícil de encontrar

Hola, primero felicitaros por el número 58, que es realmente una pasada. Os hice caso y me compré *Rygar*, y la verdad es que me ha encantado. Me gustaría saber si hay en marcha una secuela y si sabéis si va a reeditarse *ICO*, porque llevo mucho tiempo buscándolo y no doy con él.

Antonio Heredia (e-mail)

Gracias por tus felicitaciones, pero te tenemos que dar malas noticias. No hay prevista ni una secuela de *Rygar* ni un relanzamiento de *ICO*. Es de imaginar que ya has jugado a *Devil May Cry* (Platinum), que es muy similar a *Rygar*, pero todavía más espectacular. En la misma línea, aunque más orientado al combate, tienes *Chaos Legion*. Con respecto a lo de *ICO*, prueba en el mercado de segunda mano o en tiendas donde tengan clubes de intercambio. Algunos Centro Mail tienen en marcha programas de compra-venta de juegos usados.



Si buscas un juego similar a *Rygar*, tu mejor opción es *Devil May Cry* o *Chaos Legion*.

Las distintas fórmulas del terror

Hola playmaníacos, lo primero, felicitaros por la revista y por el trabajo que hacéis. Tengo una gran duda, y quisiera saber si merece la pena comprarme *Silent Hill 3* o *Ghosthunter*. ¿Cuál me aconsejáis vosotros?

DORKAITZ (e-mail)

Pues depende de lo que prefieras. *Silent Hill 3* es una aventura en toda regla, con sus puzzles, sus objetos, sus intrincados escenarios que investigar... Sin embargo, *Ghosthunter* está mucho más orientado a la acción, lo que le hace más dinámico. *SH3* da miedo y *Ghosthunter* sólo tiene una ambientación gótica.



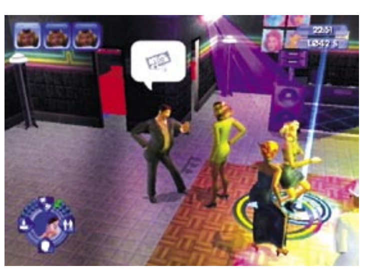
Ghosthunter tiene más de acción que de terror. Como aventura de miedo, *Silent Hill 3* es mejor.

Tener más Sims en casa

Hola playmaníacos, tengo *Los Sims* y querría saber si merece la pena comprar *Los Sims Toman la Calle*.

Juan Soria (Zaragoza)

Todo depende de cuánto te haya gustado el primero. *Toman la Calle* incluye un montón de cosas nuevas: objetos, modos de juego, posibilidades de acción, retos... Es como el primero, pero a lo bestia y con muchas cosas por hacer y explorar. Si eres fan de *Los Sims*, sí que te recomendamos que lo compres.



El nuevo *Los Sims* ofrece muchas más cosas que el anterior, y resulta más variado y divertido.

Los dinosaurios atacan de nuevo

Hola playmaníacos. Me encantan los reptiles y en Internet he visto algo acerca de una tercera parte del *Dino Crisis*. Me gustaría saber cuándo va a salir y cómo será.

Javier Llaneza (e-mail)

Efectivamente, hay un nuevo *Dino Crisis*, pero es exclusivo para Xbox... y mejor. La verdad es que es bastante flojo. Vamos, las animaciones son peores que las de PSone y la ambientación futurista le sienta fatal. Lo dicho, mejor que no salga en PS2.

Dino Crisis 3 es exclusivo para Xbox, pero después de jugarlo no nos da ninguna pena: ha resultado ser un juego bastante malo.

EL TEMA DEL MES:

Vale, vale, ya sabemos que queréis conectar vuestra PS2 a casi cualquier aparato... No siempre funciona, como con el microondas. Eso sí, siempre hay un modo de enchufar la consola a un equipo de música, a un PC...

... un monitor de PC?

¿Cómo puede ver juegos en el monitor del PC con calidad?

Matías Pardo (Murcia)

Para conectar la consola al monitor y obtener además una excelente calidad, necesitas un adaptador VGA. Además, este sistema te permite utilizar el monitor sin necesidad de ordenador o sin tenerlo encendido. Vale unos 60 €.



Con un VGA Box puedes conectar la consola a un monitor de ordenador.

... un PC?

¿Puedo conectar mi PS2 al PC y coger imágenes o vídeos de los juegos mientras estoy jugando?

Antonio Abellán (Madrid)

Sí, así es como nosotros capturamos las pantallas que salen en la revista. Esto se consigue mediante tarjetas digitalizadoras, que en muchos ca-

Snake en Game Cube

Hola playmaníacos, primero felicitaros por vuestro trabajo cada mes, y enhorabuena por vuestros 5 años. Me he enterado que *Metal Gear Solid* (de PlayStation) va a salir en GameCube, llamado *Metal Gear: Twin Snakes*. ¿Va a salir también para PS2? ¿Es esto el principio de la desaparición de Snake en PS2?

José Manuel Mancebo (e-mail)

Gracias, nos damos por tirados de las orejas y esas cosas. Ahora al tema. Cuando se anuncia la tercera parte de *Metal Gear Solid 3* para PS2, no te puedes poner derrotista por que no salga el remake de la primera. Efectivamente, todo indica que *Twin Snakes* no va a salir en PS2. ¿Qué estaría bien? Pues sí, molaría, pero la verdad, preferimos un juego totalmente nuevo. Sería preocupante si *MGS3* saliera para Cube y no para PS2, pero al revés...

La música de Final Fantasy

Hola playmaníacos. Soy un fan de *Final Fantasy* y me gustó mucho la música de *FFIX*. ¿Me podéis decir quién es la cantante? ¿Han publicado la banda sonora? ¿Cómo la podría conseguir?

Sergi Seguer (Lleida)

La cantante del tema principal se llama Emiko Shiratori y la banda sonora la podrías conseguir en tiendas especializadas en productos de importación. Generalmente, en comercios donde se vendan mangas y anime japonés. También podrías intentarlo por Internet…

El deporte de la canasta

Hola playmaníacos, me encanta vuestra revista y me gustaría que me ayudarais a elegir entre *NBA Street Vol. 2* y *NBA Live 2004*.

Carlos González Maza (Madrid).

Todo depende de lo que busques en un juego de basket. *NBA Street* es espectáculo puro. Baloncesto callejero de tres para tres en el que todo vale y se consiguen canastas tan imposibles como alucinantes. Divertidísimo para jugar en compañía. *NBA Live* es mucho más realista, empezando por sus opciones (con equipos y jugadores reales de la NBA) y continuando por su estética y jugabilidad. A nosotros nos parece más completo *NBA Live*, pero si prefieres el espectáculo…

El basket más completo es *NBA Live 2004*, aunque *NBA Street* es asequible y divertido.



FIFA 2004 tienes opciones online, pero básicamente es un juego offline, vamos, de los de toda la vida.

Jugar o no jugar Online

Hola a todos. Necesito saber si se puede jugar a *FIFA 2004* sin tener conexión a Internet, ni tarjeta Ethernet ni nada de eso.

Jesús Rosa (e-mail)

Por supuesto que sí. Cuando un juego tiene opciones Online puedes jugar como lo has hecho siempre o, si tienes conexión, en Internet. Esto lo puedes aplicar al 99% de los juegos Online de PS2. *SOCOM*, *Midnight Club II*, *Medal of Honor Rising Sung*, *Tony Hawk's Underground*, *XIII*, *FIFA 2004*... Todos tienen opciones Online, pero básicamente son juegos para disfrutar solos en casa. Actualmente, el único juego exclusivamente Online es *Twisted Metal Black*.

¡Por mis pistolas!

Hola playmaníacos, quería felicitaros por la revista y que me ayudárais a elegir una pistola. Dudo entre la Laser Blaster PS099L y la G-Con 2. ¿La G-con 2 dispone de mira láser?

Erick Valiño, Ferrol (A Coruña)

La G-Con 2 no tiene ni mira láser, ni pedal, ni retroceso, ni vibración... Vamos, ningún extra. Eso sí, es la más precisa del mercado. La nueva PS099L tiene una precisión más que buena e incluye todos esos extras de antes. Cómprate la Light Blaster.



La Light Blaster PS099L es una pistola muy completa, a buen precio y de calidad.

¿CÓMO CONECTO PS2 A...

sos son también sintonizadoras de TV, es decir, sirven para ver la tele en el PC. El sistema de conexión es muy sencillo. Basta que conectes la clavija amarilla del cable de la consola a la entrada de vídeo de la tarjeta. Eso sí, la calidad no siempre es excesivamente buena. El precio de estas tarjetas puede ir desde los 60 euros hasta los 300.

... un equipo de música?

¿Qué cables necesito para conectar PS2 a un equipo de música?

Juan Manuel Vicente (Málaga)

No necesitas más que el cable de la consola. Es fácil, conectas las clavijas roja y blanca a la entrada de audio del amplificador del equipo y la amarilla a la tele. Después, basta con que selecciones en el equipo de música la fuente de sonido "auxiliar".

... un módem de PC?

Tengo un ordenador con Internet, ¿podría poner un cable del módem del PC a la PS2 para conectarla a Internet? ¿Cuánto costaría?

Esther Pérez Rubio (Madrid)

Si tienes un módem normal no vas a poder hacerlo, ya que no tendrá entrada Ethernet, que es la conexión del Adaptador de Red de la consola. Lo que vas a necesitar es un router que reparta la señal al PC y a la consola. Cambiar el módem por el router puede salirte por unos 100 euros, pero depende de la compañía que te dé el servicio, de las ofertas que tenga... También puedes hacer una red entre el PC y la consola. Necesitarías una tarjeta de red y cable de par cruzado.

Para derivar el sonido de la consola a un equipo de música, tienes que conectar las clavijas blanca y roja al equipo.

... un Home Cinema

He conectado la PS2 al Home Cine con el cable óptico, pero no se ve ni se oye nada en la tele, ¿cuál es el problema?

Rafale Mancebo (Tarragona)

Enchufa la consola al amplificador mediante el cable óptico y la consola a la tele con el cable normal. El cable óptico sólo lleva sonido, no imagen, así que es difícil que veas algo en la tele si no la enchufas a ella. Además, el sonido no va a salir por la tele, sino a través del amplificador y sus altavoces. Y recuerda seleccionar en el amplificador la fuente de sonido adecuada. Mira el manual.

Diccionario

Tecnicismos y otros Bichos

Aquí vamos a tratar de explicar el significado de términos de uso frecuente en los videojuegos, pero que pueden sonar a chino. Si quieres saber lo que significa cualquier palabra, mándanos una carta o correo electrónico.

➔Giga. Es una unidad que mide la capacidad de almacenaje de un disco duro o un DVD. Un GiGa equivale a 1024 megabytes y los DVD pueden incluir hasta 8,5 Gigas de información por una sola cara.

➔LED (Light Emitting Diode). Pequeño diodo luminoso que se instala en los ordenadores o periféricos y que se ilumina para indicar que el sistema está encendido, que se está leyendo un disco, que se ha pulsado determinado botón… Por ejemplo, la luz roja del Dual Shock 2.

➔Motion Blur. Técnica gráfica que permite dar sensación de movimiento a una escena, desenfocando el fondo y presentando la acción principal nítidamente. Es decir, emula la misma sensación que se produce cuando se saca una fotografía de un coche a gran velocidad: el coche aparece nítido y el fondo borroso. Se usa para dar realismo a la acción.

➔Perspectiva Isométrica. Es un tipo de perspectiva en la que se sigue la acción del juego como si lo viésemos desde arriba y además en un plano ligeramente inclinado. Es poco espectacular, pero muy efectiva para mostrar amplitud.

➔RAM. Read Acces Memory, memoria de acceso de lectura. Es una memoria volátil que sólo funciona mientras la máquina (consola u ordenador) esté encendida. Sirve para guardar los datos de los programas mientras éstos se están ejecutando. Así, cuanta más RAM tiene una máquina menos necesita acceder a los discos para leer datos y más rápidamente traslada la información al procesador.

➔Textura. Imagen 2D con que se cubren los polígonos para darles realismo. Pueden imitar distintas superficies, como piedra, tela, ladrillo, pintura...

➔TFT. Una de las tecnologías que se usa en la fabricación de pantallas planas para ordenadores. Es la mejor y la más cara, muy superior a las pantallas LCD.

➔VRAM. Designa la memoria que una consola dedica para presentar imágenes en pantalla con la máxima resolución posible. Cuanto mayor VRAM pueda manejar la máquina, mayor calidad podrá tener el entorno gráfico de los juegos.



El futuro de PS2 es brillante gracias a los potentísimos lanzamientos que se están preparando.

El futuro de PS2

Hola. Felicidades por la revista. Me gustaría saber sobre el futuro de PS2. ¿Cuándo se dejarán de hacer juegos deslumbrantes para PS2? ¿Cuándo saldrá PlayStation 3?

Sergio Cerezo (e-mail)

Darte una fecha exacta es poco menos que imposible, pero ten en cuenta que ahora mismo se están preparando los mejores juegos de PS2: *Metal Gear Solid 3*, *Gran Turismo 4*, *Resident Evil Outbreak*, *Grand Theft Auto 4*... Y muchos más que a lo mejor aún no tienen tanto nombre, pero son obras maestras. Se habla de que PS3 podría salir en Japón en 2005. Hasta ese momento se verán en PS2 los juegos más alucinantes. Después empezará a bajar el ritmo de lanzamientos potentes, pero seguro que hasta 2007 o 2008 seguimos disfrutando de títulos de calidad.

Los juegos que saca Play2Manía

¡Hola Playmaníacos! Quiero felicitaros por vuestra revista y preguntaros si tenéis previsto sacar algún día para PS2 el juego *Animales a Raudales* de *Los Sims*.

Álvaro Finestra Aspiroz (Zaragoza)

Bueno, nosotros no sacamos juegos, sólo hablamos de los que sacan las distribuidoras. *Animales a Raudales* es una expansión del juego de PC y no es probable que salga en PS2. Eso sí, puede que el próximo *Los Sims* de PS2 incluyan animales de compañía, nunca se sabe.

Mandos inalámbricos

¿Qué pasa, colegas? Yo aquí, en cantado con mi PS2. Quería comprarme un mando sin cables y he visto en vuestra revista el Freebird, pero ¿merece la pena teniendo en cuenta su precio?

Augusto Soletilla (Málaga)

Cualquier tecnología inalámbrica es cara, y más cuando es de radio frecuencia como en este caso. Lo cierto es que el mando responde a las mil maravillas desde largas distancias y no le afectan obstáculos ni posturas. Vamos, que es una gozada. Tú eres el que tienes que valorar si la comodidad de jugar sin cables te merece la pena o no.



Los mandos inalámbricos son caros, pero en general de mucha calidad y muy cómodos.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Compatibilidad PSX

Hola eruditos del consoleo, tengo dos periféricos para PS2 USB (una pistola y un volante) y quiero saber si servirán para cuando llegue PSX, que tiene puertos USB 2.0.

Alexandre García (e-mail)

Para comprobar si estos periféricos funcionarán en PSX, tendremos que esperar a PSX. Es probable que sí, aunque siempre puede haber problemas con algunos fabricantes.

Dual Shock que falla

Hola Play2Manía. Tengo problemas con los Dual Shock 2. Tenía dos, uno lo tuve que tirar y el otro empieza a dar problemas. No sé qué hacer y no me parece normal que me hayan fallado los dos en tan poco tiempo, ¿no será la consola?

Jon Vicente Méndez (Vizcaya)

Es muy difícil que el problema se deba a la consola. Es normal que los mandos fallen de vez en cuando: un golpe, que le haya caído líquido, el uso… Simplemente, has tenido la mala suerte de que se te hayan roto los dos a la vez. Para evitar más problemas, deberías tener en cuenta unas precauciones mínimas. Por ejemplo, no guardes los mandos enrollando el cable a su alrededor, ya que fuerzas la conexión. Tampoco los quites de la consola tirando. Por supuesto, evita los golpes y no dejes los mandos junto a fuentes de calor.

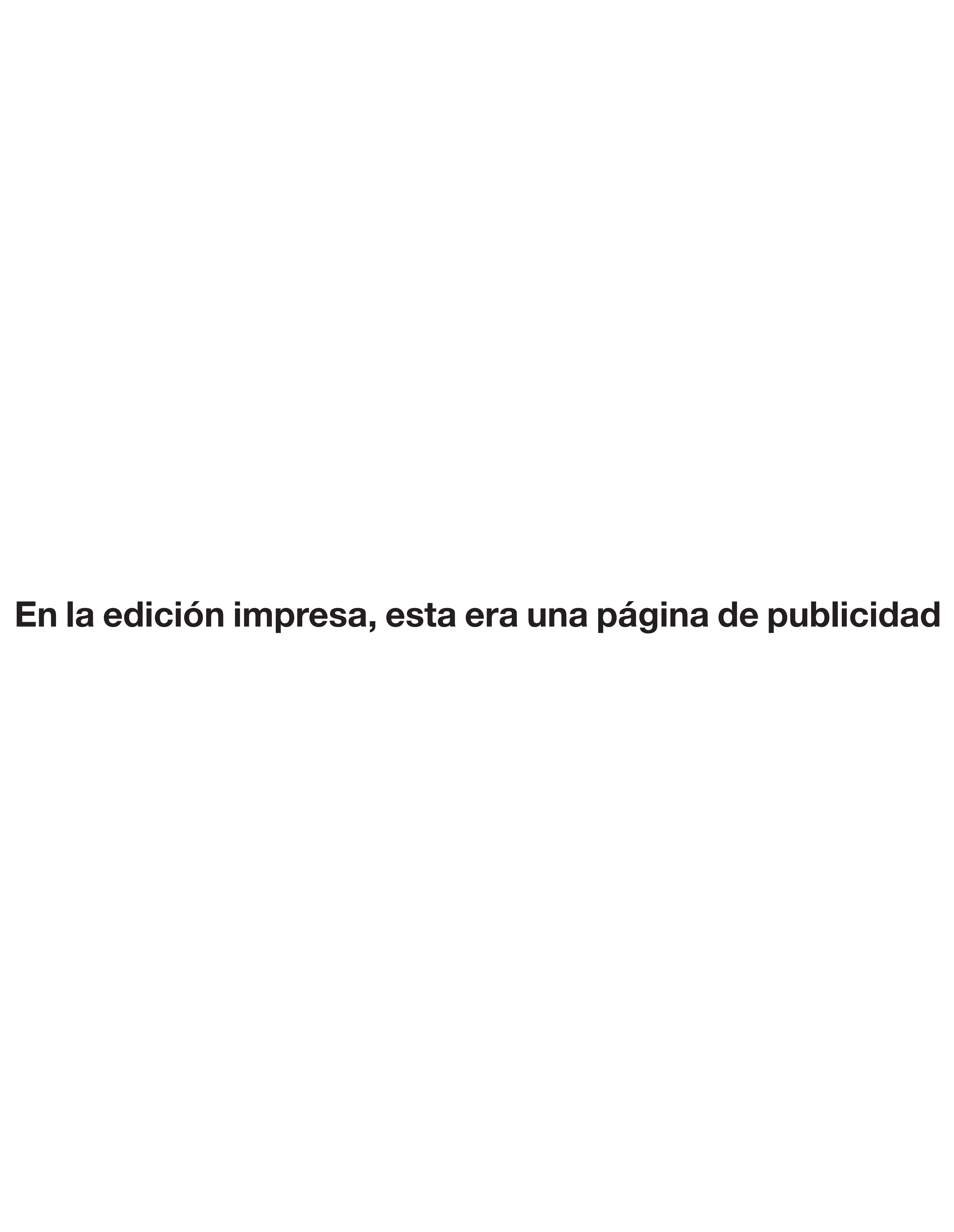
El Playworks emula el sonido envolvente y da muy buenos resultados.

El mejor estéreo

Hola viciados, quiero comprar un altavoz y dudo entre el Inspire 2.1 2004, el Hercules XSP 210 y el Playworks PS2000. Recomendadme uno, teniendo en cuenta precio, espacio y que se parezca a un 5.1.

Daniel Torrecillas (e-mail)

Si buscas sensación de sonido envolvente, compra el Playworks PS2000. Además, no ocupa demasiado y tampoco es caro.



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Los mejores juegos para PS2

Si estás pensando en comprar un buen juego para PS2, pero tienes dudas y no sabes por cuál decidirte, échale un vistazo a nuestra Guía de Compras. Encontrarás los juegos más interesantes del catálogo de la consola, y además ordenados por géneros para que busques directamente entre tus estilos favoritos.


Novedad en la lista


Precio inferior a 40 euros

Deportivos

Juegos basados en deportes. Diremos que es un simulador cuando por estética y control intente reflejar fielmente un deporte y que es un arcade cuando modifique sus reglas o exagere sus acciones, generalmente buscando más espectacularidad o un control sencillo.

Los recomendados

(=) **1. FIFA 2004**
Más completo y con mejor control que nunca.

(↑) **2. Tony Hawk´s Underground**
Mucho más que hacer piruetas.

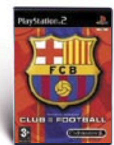
(↓) **3. Pro Evolution Soccer 3**
El fútbol más realista y emocionante.

(=) **4. NBA Live 2004**
El mejor basket del momento.

(↑) **5. NBA 2K4**
La NBA más económica.

(↓) **6. SSX 3**
Más y mejor snowboard. Impresionante.

Club Football
Codemasters | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3



Elige tu club preferido, Barça o Real Madrid, y disfruta de un juego que refleja hasta su más pequeño detalle. Correcto, aunque lejos de *Pro* y *FIFA*.

7 **VALORACIÓN: Si eres un fan del Madrid o del Barça vas a alucinar, aunque esté un poco limitado.**

NBA 2K4
Sega | 44,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3



Un gran juego de basket, con un control sencillo, que te permite hacer todo tipo de jugadas. Es menos espectacular que *NBA Live*, pero muy divertido.

9 **VALORACIÓN: No llega al nivel de *NBA Live*, pero por su precio y su jugabilidad es muy recomendable.**

NBA Live 2004
EA Sports | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3



La mejor liga de basket del mundo representada con todo lujo de detalles: plantillas actualizadas, draft, play-off... Mejor que nunca.

9 **VALORACIÓN: El mejor *NBA Live* de todos, por sistema de juego y espectáculo gráfico.**

1. FIFA Football 2004
EA Sports | 62,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3



Un simulador completísimo con cientos de equipos, ligas reales, montones de opciones, partidos Online e importantes novedades de control.

10 **VALORACIÓN: El fútbol más completo, que combina licencias reales con una gran jugabilidad.**

NBA Jam
Acclaim | 44,95 € | 1-6 jug. | Inglés | +3



Partidos de tres para tres nada realistas pero sí muy divertidos, especialmente jugando con amigos. Espectacular y fácil de jugar.

7 **VALORACIÓN: Jugando solo se hace monótono, pero jugando con amigos es divertidísimo.**

NBA Street Vol. 2
EA Big | 64,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3



Basket callejero de tres contra tres que tiene en su excelente control, vibrante ritmo de juego y espectacular apartado gráfico sus grandes bazas.

8 **VALORACIÓN: Ideal para jugar en compañía y disfrutar de la cara más desenfadada del basket.**

Pro Evolution Soccer 3
Konami | 59,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3



Un simulador que explota como ninguno la esencia del fútbol, a base de un control exigente pero cargado de posibilidades. El mejor de la serie.

9 **VALORACIÓN: Si no te importa jugar con equipos que no son reales, éste es tu juego.**

Smash Court Tennis
Namco/Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3



Un divertido juego de tenis, con un control intuitivo y preciso y una gran calidad técnica. Eso sí, tiene pocos tenistas y jugando solo resulta corto.

8 **VALORACIÓN: Por su capacidad para divertir y fácil control es un excelente opción.**

SSX 3
EA Big | 62,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



El mejor juego de snow del catálogo de PS2. Supera por mucho a sus antecesores: más personajes, más pistas, más modos de juegos...

9 **VALORACIÓN: A poco que te gusten los juegos de deportes vas a alucinar. Divertidísimo.**

Tiger Woods PGA Tour 2004
EA Sports | 62,95 € | 1-8 jug. | Inglés | +3



El simulador de golf más realista y riguroso, con torneos y competiciones reales. Ofrece una excelente jugabilidad y un acabado gráfico alucinante.

9 **VALORACIÓN: Si te gusta el golf, éste es el mejor juego que puedes encontrar.**

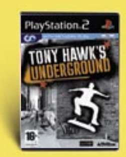
Tony Hawk´s Pro Skater 4
Activision | 29,95 € | 1-2 jug. | Inglés | +3



El mejor juego basado en deportes de riesgo, gracias a su control repleto de posibilidades, a sus enormes escenarios y sus divertidos retos.

10 **VALORACIÓN: Aunque no te vaya el género, puede engancharte de lo lindo. A este precio, pruébalo.**

2. Tony Hawk´s Underground
Activision | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16



Un juego de skate que además es una aventura en la que incluso podemos pilotar coches. Enorme, divertida y plagada de posibilidades.

10 **VALORACIÓN: Mucho más que un juego de deportes. A poco que te atraiga, dale una oportunidad.**



Total Club Manager 2004
EA Sports | 49,95 € | 1 jug. | Castellano | +3



Una mánager para que puedas jugar a ser el presidente de tu club preferido. Tiene clubes reales y cientos de opciones de configuración.

8 **VALORACIÓN: Ideal si te gusta la estrategia deportiva. Además, es compatible con *FIFA 2004*.**

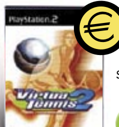
Urban Freestyle Soccer
Acclaim | 44,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12



Partidos rápidos y espectaculares hasta para 4 jugadores simultáneos. La cara más divertida y alucinante del fútbol, aunque jugando solo pierde.

7 **VALORACIÓN: Si te cansan los simuladores realistas, prueba lo divertido que es este fútbol.**

Virtua Tennis 2
Sega/Acclaim | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3



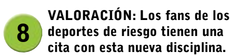
Un simulador de tenis con un intuitivo control y un ritmo rapidísimo de juego. Resulta de lo más divertido, sobre todo jugando en compañía.

9 **VALORACIÓN: Por su alta capacidad para divertir, es el mejor juego de tenis para PS2.**

Wakeboarding Unleashed
Activision | 59,95 € | 1-2 jug. | Inglés | +3



Basado en un original deporte de riesgo, mezcla de snowboard y esquí acuático, este juego es divertido y tiene una excelente calidad gráfica.



8 **VALORACIÓN: Los fans de los deportes de riesgo tienen una cita con esta nueva disciplina.**

→Aventuras

Juegos en los que tenemos que desarrollar un argumento, enfrentándonos a diversos sucesos, relacionándonos con otros personajes, explorando, resolviendo puzzles...

Los Recomendados

(=) **1. True Crime**
El otro gran capo de la mafia.

(=) **2. Prince of Persia**
De lo más sorprendente de la temporada.

(↑) **3. Pack GTA**
Conviértete en el "peor" mafioso de la ciudad.

(↓) **4. Splinter Cell**
El juego de espionaje perfecto, y a un precio...

(↑) **5. Ghosthunter**
Ambiente de terror, pero con mucha acción.

(↓) **6. Metal Gear Solid 2**
Su nuevo precio Platinum le hace irresistible.

Beyond Good and Evil
Ubi Soft | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +7 años

Una aventura de acción con una interesante mezcla de géneros: puzzles, acción... Una explosiva jugabilidad y original desarrollo.

9 **VALORACIÓN: Una aventura que atrapa gracias a su ritmo de juego y a sus muchas alternativas.**

Clock Tower 3
Capcom | 44,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Un original Survival Horror en el que tenemos que huir de los monstruos en lugar de eliminarlos. Ofrece exploración, puzzles y mucha tensión.

8 **VALORACIÓN: Una atractiva propuesta para los amantes del terror, pero sin acción.**

Ghosthunter
Sony | 54,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Armado hasta los dientes, tu objetivo es acabar con hordas de fantasmas y seres de ultratumba mientras resuelves pequeños puzzles y sobrevives al miedo.

9 **VALORACIÓN: Una aventura que encantará a los los que busquen acción con un toque terrorífico.**

Harry Potter y la Piedra Filosofal
EA Games | 62,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Harry Potter repite su primer año en Hogwarts en una aventura bien ambientada y con variadas misiones, aunque algo facilita.

8 **VALORACIÓN: Los fans del joven mago quedarán atrapados por la trama y la ambientación.**

Hitman 2
Eidos | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años

Una aventura de acción e infiltración que nos convierte en un asesino a sueldo que puede cumplir sus trabajos de muchas maneras diferentes.

9 **VALORACIÓN: Larga, variada y con muchas alternativas. Si te atrae el género no te lo pienses.**

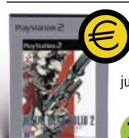
Indiana Jones y la Tumba del Emperador
LucasArts | 62,95 € | 1 jug. | Castellano | +13 años



Exploración, disparos, peleas, puzzles y trampas... Todos los ingredientes de las películas en una aventura muy divertida. Con mejores gráficos...

9 **VALORACIÓN: Si te gustan las aventuras variadas y llenas de sorpresas, no lo dudes.**

Metal Gear Solid 2
Konami | 27,94 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



La mejor aventura de espionaje e infiltración que cuenta con gráficos de lujo, un desarrollo vibrante y una jugabilidad a prueba de bombas.

10 **VALORACIÓN: Uno de los juegos imprescindibles en PS2, por diversión, calidad y precio.**

Mission: Impossible. Operation Surma
Atari | 64,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Una cinematográfica ambientación para una aventura de espías entretenida y de variado desarrollo, aunque no muy original.

8 **VALORACIÓN: Si te gusta la infiltración deberías probarlo, es una divertida alternativa.**

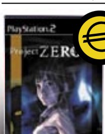
Pack GTA III + GTA Vice City
Rockstar | 69,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



En un mismo pack *GTA III* y *GTA Vice City*. Meses y meses de diversión cumpliendo los más variopintos encargos de la mafia. Eso sí, para mayores.

10 **VALORACIÓN: Disfruta de los dos mejores juegos de mafiosos en un pack muy económico.**

Project Zero
Wanadoo | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años

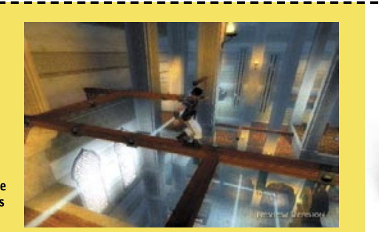


Una atípica aventura de terror en la que neutralizamos a los fantasmas con una cámara de fotos. Uno de sus principales atractivos es la ambientación.

8 **VALORACIÓN: Si quieres pasar miedo y resolver acertijos, con este juego lo pasarás en grande.**

2. Prince of Persia
Ubi Soft | 64,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años

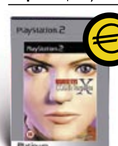




Una soberbia aventura, con sus puzzles, sus plataformas y sus batallas, estéticamente perfecta y con un desarrollo que pica y sabe atrapar.

9 **VALORACIÓN: No podrás dejar de jugar hasta llegar al final. Y eso es lo malo, que dura poco.**

Resident Evil Code: Veronica X
Capcom | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



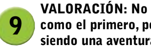
La aventura de terror por excelencia. Tiene una soberbia ambientación y luce unos gráficos que asustan. Además, es largo y absorbente.

10 **VALORACIÓN: Un imprescindible para los que busquen aventuras tétricas, largas y emocionantes.**

Silent Hill 3
Konami | 59.95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



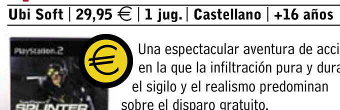
Una aventura con una angustiosa ambientación que sabe poner los nervios de punta al más pintado. El más espectacular de la serie.



9 **VALORACIÓN: No asusta tanto como el primero, pero sigue siendo una aventura de "miedo".**

Splinter Cell
Ubi Soft | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años

Una espectacular aventura de acción, en la que la infiltración pura y dura, el sigilo y el realismo predominan sobre el disparo gratuito.



9 **VALORACIÓN: Si has vibrado con *MGS2*, *Splinter Cell* te ofrece una experiencia de juego parecida.**

The Getaway
Sony | 27,94 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



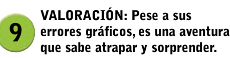
Una trama de cine negro con gráficos realistas y misiones de policías y ladrones. Un *Vice City* pero más "de verdad", y más corto también.

9 **VALORACIÓN: Si te gusta la mezcla de aventura, acción y conducción, deberías probarlo.**

Tomb Raider El Ángel de la Oscuridad
Eidos | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +13 años

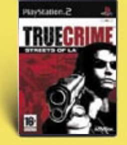


Si te gustan las aventuras donde se combinan la exploración con la acción y las plataformas, y además eres fan de Lara Croft, te va a encantar.



9 **VALORACIÓN: Pese a sus errores gráficos, es una aventura que sabe atrapar y sorprender.**

1. True Crime Streets of L.A.
Activision | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



A caballo entre *GTA* y The *Getaway*, ofrece lo mejor de cada uno para redondear una aventura soberbia y muy divertida.

10 **VALORACIÓN: Por su estética, calidad gráfica y desarrollo, es una de las mejores aventuras de PS2.**

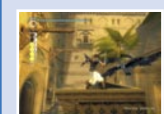
Play2Manía Recomienda...

(=) **1. True Crime**
■ **Aventura de acción | 59,95 €**



Una aventura de mafiosos tipo *The Getaway*, pero en la que eres el poli. El juego más completo de este género gracias a sus variadas situaciones.

(=) **2. Prince of Persia**
■ **Aventura de acción | 64,95 €**



Una preciosa aventura que combina puzzles, acción y plataformas con una exquisita puesta en escena y una argumento absorbente. De lo mejor del momento.

(↑) **3. FIFA 2004**
■ **Simulador de fútbol | 62,95 €**

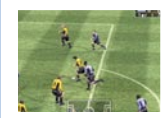


¿Te gusta el fútbol? Con este juego podrás jugar con casi cualquier club del mundo y disfrutar además de una excelente recreación gráfica y un gran control.

(↓) **4. Jak II El Renegado**
■ **Plataformas | 59,95 €**

Mucho más que plataformas, la secuela de *Jak & Daxter* es una aventura vibrante, sorprendente y de enorme calidad técnica. Tienes que probarlo.

(↑) **5. Pro Evolution Soccer 3**
■ **Simulador de fútbol | 59,95 €**



El simulador de fútbol más realista vuelve cargado de novedades jugables. Aún echamos en falta los clubes reales, pero es una delicia ponerse a jugarlo.

(↑) **6. XIII**
■ **Shoot'em up subjetivo | 59,95 €**

Un inconfundible estilo cómic de espectaculares resultados, un desarrollo sorprendente, una aventura original... Si te gusta el género no podrás resistirte.

(↑) **7. Need For Speed Under.**
■ **Velocidad | 62,95 €**



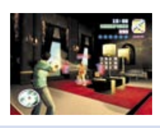
Si te gustan la velocidad, las carreras ilegales, adoras los deportivos de las mejores marcas y además tu pasión es tunearlos a tu gusto, éste es el juego que buscabas.

(↑) **8. ESDLA El Retorno del Rey**
■ **Beat'em up | 62,95 €**



Un perfecta recreación de la última película de "El Señor de los Anillos" y además para dos jugadores. Acción a raudales y espectáculo y diversión garantizados.

(↓) **9. Pack GTA**
■ **Simulador de mafioso | 69,95 €**



Si todavía no conoces la saga *GTA*, ahora puedes hacerte con los dos juegos para PS2 en un pack con un precio muy especial. Regálatelo, no te arrepentirás.

(↓) **10. WRC 3**
■ **Simulador de rally | 59,95 €**



Si te gusta el rally y todo lo que le rodea, échale un vistazo al juego oficial del Mundial de este año: coches reales, pilotos, rallies oficiales...

Acción en 1ª persona

Los recomendados

(=) **1. XIII**
Un shooter diferente, original y de calidad.

(↑) **2. MOH Frontline**
La Segunda Guerra Mundial en clave Platinum.

(=) **3. MOH Rising Sun**
Una secuela a la altura de las circunstancias.

Juegos en los que seguimos la acción desde los ojos del protagonista. Se les llama shoot'em up subjetivos o shooters. También incluimos juegos en los que pilotamos aviones u otras naves, ya que básicamente la acción también se sigue desde una perspectiva subjetiva.

007 Agente en fuego cruzado
EA Games | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +13 años



La primera incursión de Bond en PS2 nos dejó un variado juego a la altura de la segunda parte, aunque algo corto. Eso sí, ambientado de miedo.

8 **VALORACIÓN: Ideal si te apetece un juego de acción, con mezcla de disparo y aventura.**

007: Nightfire
EA Games | 27,94 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



Aventura que mezcla a la perfección los aciertos de un shooter con fases de conducción, todo desde el punto de vista de Bond, James Bond.

8 **VALORACIÓN: Variedad y calidad técnica en un juego que gustará a los amantes del género.**

Mace Griffin: Bounty Hunter
Vivendi | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Un shooter subjetivo con una magnífica ambientación futurista, en el que además hay fases a los mandos de naves espaciales.

8 **VALORACIÓN: Una buena opción si buscas algo diferente en el género. Muy divertido.**

Medal of Honor: Frontline
EA Games | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una ambientación excelente, que te sumerge de lleno en la acción y un sólido apartado gráfico, le hacen ser uno de los mejores shooter de PS2.

9 **VALORACIÓN: No podrás dejar de jugar hasta llegar al final. Lástima que se haga corto.**

Medal of Honor: Rising Sun
EA Games | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



Ambientado en la Segunda Guerra Mundial en el frente del Pacífico, este shooter te hace sentir como si realmente fueras un soldado. Lástima que sea corto.

9 **VALORACIÓN: Acción intensa, emoción y calidad para shooter con modos Online, pero corto.**

Red Faction 2
THQ | 29,95 € | 1-4 jug. | Inglés | +16 años



Su frenético ritmo de juego, que no decae en ningún momento, sus gráficos y su actual precio Platinum le hacen una compra muy recomendable.

8 **VALORACIÓN: Acción pura sin un segundo de respiro. Frenético y espectacular, aunque corto.**

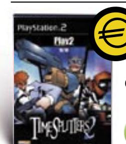
Return to Castle Wolfenstein
Activision | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Un shooter ambientado en la Segunda Guerra Mundial que mezcla realismo y fantasía. Resulta variado y muy divertido, pero es solo para un jugador.

9 **VALORACIÓN: Derrocha calidad en gráficos, control, I.A. y diseño de escenarios. Muy divertido.**

TimeSplitters 2
Eidos | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



El shoot'em up más largo, completo, innovador, original y divertido que puedes encontrar actualmente en el catálogo de PS2. Imprescindible.

10 **VALORACIÓN: Ojalá todos los shooters fueran así. Te divertirás jugando sólo o acompañado.**

Warhammer 40.000 Fire Warrior
THQ | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Ambientado en el universo Warhammer, este shooter ofrece duraderos modos de juego y mucha acción, aunque los enemigos son un pelín "tontos".

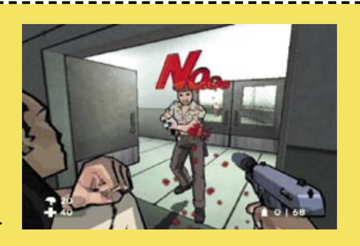
8 **VALORACIÓN: Con mejores gráfico y mayor I.A. sería una auténtica joya.**

1. XIII
Ubi Soft | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Un shooter con aire de cómic que sorprende tanto por su estética como por su variado y divertido desarrollo. La opción más original del momento.

9 **VALORACIÓN: Si quieres disfrutar de algo nuevo en este manido género, aquí tienes tu mejor opción.**



Plataformas

Los recomendados

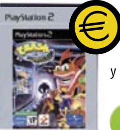
(=) **1. Jak II El Renegado**
El mejor plataformas de PS2.

(=) **2. Ratchet & Clank 2**
Más divertido si cabe que la primera parte.

(N) **3. Sonic Heroes**
Un clásico que se estrena en PS2.

Juegos en los que es básico saltar con precisión. Aunque prima la habilidad, también nos pueden obligar a investigar los escenarios, recoger objetos, resolver pequeños puzzles o incluso conducir o usar todo tipo de armas.

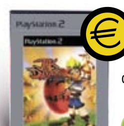
Crash Bandicoot: La venganza de Córtex
Sony | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Un simpático plataformas que nos ofrece montones de sorpresas en su desarrollo. Un juego divertido, directo y sin complicaciones.

8 **VALORACIÓN: Si te gustan los juegos de desarrollo sencillo y mucho humor, éste es el tuyo.**

Jak & Daxter
Sony | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Un plataformas con muchos toques de aventura, que presenta un gran despliegue gráfico y ofrece un divertido desarrollo. Es largo y divertido.

9 **VALORACIÓN: Uno de los grandes del género, capaz de engancharte durante horas.**

Kya: Dark Lineage
Atari | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un original e inmenso plataformas plagado de posibilidades, donde destaca poder volar en las corrientes de aire. Es tan complejo que desorienta.



7 **VALORACIÓN: Profundo y variado, lástima que su intrincado diseño lo haga demasiado denso.**

1. Jak II El Renegado
Sony | 59,99 € | 1 jug. | Castellano | +12 años

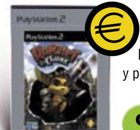


Un impresionante plataformas que conjuga la acción con las aventuras, la conducción el salto... Y todo con una realización técnica de lujo.

10 **VALORACIÓN: Divertido como pocos, el desarrollo de *Jak II* es una sorpresa continua.**



Ratchet & Clank
Sony | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Humor y gran calidad gráfica para un divertido juego que mezcla la acción, la habilidad y las plataformas. Es largo y permite manejar docenas de aparatos.

9 **VALORACIÓN: Muy divertido, gustará a los seguidores de las plataformas y de la acción.**

Ratchet & Clank 2
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Muy parecido a la primera parte, pero con más acción, más armas y más minijuegos. Es aún más divertido e intenso que antes.

9 **VALORACIÓN: Una excelente mezcla de acción y plataformas capaz de enganchar a cualquiera.**

Rayman 3
Ubi Soft | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Un plataformas con mucho sentido del humor y mucha magia, que gracias a su genial control y variado desarrollo atrapará a todo tipo de jugador.

8 **VALORACIÓN: Es una pena que no sea más largo: es de esos juegos que no dejas hasta el final.**

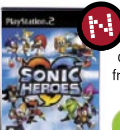
Sly Raccoon
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Una original estética de dibujo animado nos presenta a un ladrón habilidoso y escurridizo que usa su habilidad para la infiltración y recuperar unos libros.

9 **VALORACIÓN: Un brillante apartado técnico para un juego muy divertido, aunque corto.**

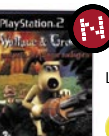
Sonic Heroes
Sega | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



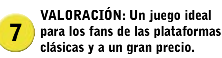
Un plataformas que nos permite controlar a tres personajes para combinar sus habilidades. Un desarrollo frenético, aunque con un control durillo.

8 **VALORACIÓN: Todo el carisma de Sonic y sus amigos en un plataformas original y trepidante.**

Wallace & Gromit: In Proyect Zoo
Acclaim | 44,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Un simpático y asequible plataformas de corte tradicional, con un desarrollo entretenido y puzzles ingeniosos. Lástima que el control no sea mejor.



7 **VALORACIÓN: Un juego ideal para los fans de las plataformas clásicas y a un gran precio.**

Acción en 3ª persona

Juegos en los que la clave es acabar con los malos antes de que nos hagan papilla. Puede ser a base de puñetazos, de disparos o de espadazos.

Los recomendados

(=) **1. ESDLA El Retorno del Rey**
■ El juego de acción más de moda.

(N) **2. Max Payne 2**
■ La acción hecha película de cine negro.

(↓) **3. SOCOM U.S. Navy Seals**
■ El primer juego Online nos ha sorprendido.

(↑) **4. Manhunt**
■ Acción y violencia en un original desarrollo.

(↑) **5. The Simpsons: Hit & Run**
■ Con todo el humor y el carisma de la serie.

(N) **6. Maximo vs Army of Zin**
■ Acción de corte clásico, con mucho humor.

Chaos Legion
Capcom | 62,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años

Un juego de acción, al estilo *Devil May Cry*, pero en el que podemos manejar a legiones que nos ayudan a acabar con los cientos de enemigos.

8 **VALORACIÓN: Un gran juego de acción con unos intensas peleas que compensan su poca variedad.**

Devil May Cry
Capcom | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años

Una aventura con un desarrollo frenético y cargada de acción por los cuatro costados. Es visualmente impactante, aunque resulta corto.

9 **VALORACIÓN: Atrapará a los amantes de las aventuras de acción con su espectacularidad.**

1. ESDLA El Retorno del Rey
EA Games | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Fiel recreación de la tercera peli. Un juego mucho más largo y completo que el anterior, aunque igual de espectacular. Y se puede jugar a dobles.

9 **VALORACIÓN: Si eres un fan de la saga vas a disfrutar como un enano. Y más con un amigo.**

ESDLA Las Dos Torres
EA Games | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Acción sin cuartel basada en las dos películas, con una ambientación de lujo y un montón de detalles que te harán vivir una fascinante aventura.

8 **VALORACIÓN: Aunque se trata de matar y matar, el juego engancha. Y a buen precio.**

Enter the Matrix
Infogrames | 64,95 € | 1 jug. | Castellano | +13 años



Una espectacular recreación del universo "Matrix" basada en la acción pura, que engancha gracias a su variado y divertido desarrollo.

8 **VALORACIÓN: Se le podía pedir más calidad gráfica, pero su look "Matrix" compensa de sobra.**

Fallout Brotherhood of Steel
Interplay | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Acción con tintes roleros ambientada en un futuro apocalíptico. Ideal para jugar con un amigo. Lástima que gráficamente sea un poco soso.

7 **VALORACIÓN: Si buscas un juego para compartir, ésta es un divertida opción.**

Freedom Fighters
EA | 62,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



Tu objetivo es liberar a los USA de una invasión rusa, pudiendo dar órdenes a grupos de hasta 12 soldados. Lástima que se haga corto.

8 **VALORACIÓN: Un juego de acción táctica dinámico, divertido y fácil de manejar.**

Futurama
SCI | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Una curiosa aventura que combina acción, plataformas, minijuegos, puzzles y disparos. Y además es clavadita a la serie de televisión.

8 **VALORACIÓN: Si te gustan los juegos variados y eres fan de la serie, te lo vas a pasar en grande.**

Manhunt
Rockstar | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Violento juego de sigilo e infiltración en el que hay que sobrevivir a una macabra cacería humana en una ciudad llena de psicópatas donde somos el objetivo...

9 **VALORACIÓN: Cruel, sombrío y duro, un juego para mayores que disfruten con el gore y la tensión.**

2. Max Payne 2
Rockstar | 64,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una aventura oscura, propia del cine negro, da pie a un juego de acción trepidante que no da un segundo de respiro. Eso sí, es poco variado.

8 **VALORACIÓN: Si te gusta la acción, los tiroteos y las historias con fondo, te encantará.**



Maximo Vs Army of Zin
Capcom | 62,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



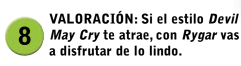
Conviértete en Maximo y defiende una aldea del ataque de hordas de robots. Su ameno desarrollo y su sentido del humor son sus bazas.

8 **VALORACIÓN: Te divertirás a lo grande con su cóctel de acción, humor y plataformas.**

Rygar The Legendary Adventure
Tecmo | 54,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Acción de la buena donde nuestro objetivo es derrotar a todo tipo de criaturas mitológicas. Qué lástima que se haga tan corto...



8 **VALORACIÓN: Si el estilo *Devil May Cry* te atrae, con *Rygar* vas a disfrutar de lo lindo.**

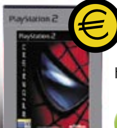
SOCOM U.S. Navy Seals
Sony |74,95 € | 1-16 jug. | Castellano | +18 años



Acción y estrategia en la que damos órdenes a nuestros soldados gracias a un micrófono incluido con el juego. Además, se puede jugar Online.

8 **VALORACIÓN: Si el tema bélico te atrae, con este original juego lo pasarás en grande.**

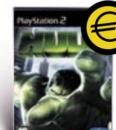
Spider-Man
Activision | 27,94 € | 1 jug. | Castellano | +13 años



Basado en la película, este juego de acción ofrece variadas misiones que debemos cumplir utilizando las habilidades del héroe.

8 **VALORACIÓN: Todo el encanto de Spider-Man en un variado juego que divertirá a cualquiera.**

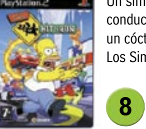
The Hulk
Vivendi | 19,95 € | 1 jug. | Castellano | +11 años



Un protagonista de excepción para un juego de acción salvaje que, además, tiene el atractivo de mezclar la lucha con la infiltración.

8 **VALORACIÓN: Aunque puede hacerse corto, a los fans del héroe y de la acción les encantará.**

The Simpsons: Hit & Run
Vivendi | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +7 años



Un simpático arcade que mezcla conducción y acción y plataformas en un cóctel explosivo protagonizado por Los Simpsons. Humor a raudales.

8 **VALORACIÓN: Encantará a los fans de la serie por su cuidada ambientación y mezcla de géneros.**

Zone of the Enders: The Second Runner
Konami |59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Acción a los mandos de un gigantesco robot. Los combates resultan tan espectaculares como emocionantes y trepidantes.

9 **VALORACIÓN: Si te gustan la acción y el anime corre a por él. Es un auténtico espectáculo.**

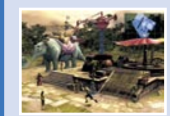
Los mejores Platinum

(↑) **1. Splinter Cell**
■ Aventura de infiltración | 29,95 €



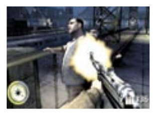
Gracias a su nuevo precio, Sam Fisher vuelve a estar en la picota. Si buscas una aventura de espionaje realmente realista, es un juego que tienes que probar.

(↑) **2. Final Fantasy X**
■ Juego de rol | 29,95 €



El mejor juego de rol de PS2 se vuelve a poner de moda con la cercanía del lanzamiento de su secuela. No te lo puedes perder. Sigue siendo de nuestros favoritos.

(↓) **3. MOH Frontline**
■ Shoot'em up subjetivo | 29,95 €



La mejor recreación de la Segunda Guerra Mundial, un juego que cualquier amante de los juegos de acción en primera persona tiene que tener si quiere lo mejor.

(=) **4. ESDLA Las Dos Torres**
■ Beat'em up | 29,95 €

El estreno de la tercera película está calentando el ambiente y "El Señor de los Anillos" vuelve a estar de moda. Si eres un fan, no te pierdas este juego.

(↑) **5. Tony Hawk's 4**
■ Simulador de skateboard | 29,95 €



Aunque no te gusten los deportes de riesgo, seguro que éste es capaz de atraparte gracias a su calidad técnica y lo divertido de su sistema de juego.

(↓) **6. Metal Gear Solid 2**
■ Aventura de infiltración | 29,95 €

Es una de las joyas de PS2, un mito de las aventuras que a este precio nadie debería dejar de probar. ¿Quieres ser el único que no sabe lo que es *Metal Gear*?

(=) **7. Kingdom Hearts**
■ Juego de rol de acción | 29,95 €



Tanto si eres un apasionado del rol como si sólo te atrae un poquito, tienes que probar *Kingdom Hearts*. Y más a este precio. Seguro que te va a encantar.

(↑) **8. Gran Turismo 3**
■ Velocidad | 29,95 €



El mejor y más completo simulador que puedes encontrar. Por 30 euros tendrás meses de diversión garantizada. Uno de los imprescindibles de PS2.

(↓) **9. The Getaway**
■ Simulador de mafioso | 29,95 €



Si en su momento no te decidiste a probarlo, aprovecha esta oportunidad. Es una mezcla entre *Driver* y *GTA* que seguro que no te defrauda.

(↓) **10. Commandos 2**
■ Estrategia | 29,95 €



El mejor juego de estrategia para PS2 nos pone al frente de un comando muy, pero que muy especial. ¿Eres paciente y te gusta pensar? ¡Corre a por él!

Rol y Aventuras Gráficas

Los recomendados

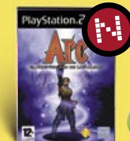
(N) **1. Arc: El Crepúsculo de las Almas**
Rol con un apasionante sistema de lucha.

(↓) **2. Broken Sword**
Una aventura gráfica de antología.

(↓) **3. Final Fantasy X**
El mejor juego de rol por turnos... y Platinum.

Los juegos de rol nos permiten recorrer enormes mundos, mientras hacemos que nuestros personajes evolucionen y mejoren. Las aventuras gráficas ofrecen desarrollos cerrados donde se pone a prueba nuestro ingenio y astucia. En ambos casos, es fundamental investigar a fondo.

1. Arc: El Crepúsculo de las Almas
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Ofrece los mejores combates por turnos del género, gracias a sus toques de rol de tablero. Además, tiene una interesante historia, aunque es demasiado lineal.

8 **VALORACIÓN: Rol en estado puro y con un gran sistema de combate. Los fans perdonarán que sea lineal.**



Atlantis III
Cryo | 57,04 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Una aventura gráfica de atractivos gráficos, pero pausada y muy sesuda. Resulta corta, pese a su endiablada dificultad y lento ritmo de juego.

6 **VALORACIÓN: Una interesante opción si te apasiona el género, aunque tienes que ser paciente...**

Breath of Fire Dragon Quarter
Capcom | 62,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un juego de rol por turnos que se desarrolla en mazmorras y propone numerosos y originales combates. Lástima que no tenga gráficos mejores.

7 **VALORACIÓN: Ideal si lo tuyo es el rol por turnos, pero si quieres una experiencia *Final Fantasy*...**

Broken Sword: El Sueño del Dragón
THQ | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Una aventura gráfica con gancho, que sabe mantener la tensión en la trama y en los puzzles hasta el final. Y todo con un gran apartado técnico y sencillo control.

8 **VALORACIÓN: Si eres de los que prefieren pensar a luchar, no te puedes perder esta aventura.**

Dark Chronicle
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Juego de rol de acción en el que, además de explorar, resolver puzzles y acabar con enemigos, debemos reconstruir ciudades y viajar al futuro.

9 **VALORACIÓN: Original, divertida y preciosa aventura plagada de sorpresas y llena de magia.**

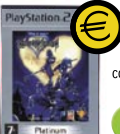
Final Fantasy X
Square/Sony | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Un espectacular juego de rol con una larguísima y absorbente trama. Está basado en combates por turnos que pueden resultar lentos.

10 **VALORACIÓN: Un auténtico imprescindible, y más con su actual precio. No te lo pierdas.**

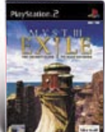
Kingdom Hearts
Square/Sony | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +7 años



Un juego de rol de acción, con un desarrollo muy dinámico, plagado de sorpresas y divertidas situaciones. Y con la magia de Disney y Square.

9 **VALORACIÓN: Un RPG que debes jugar a poco que te atraiga el género. Y además en Platinum.**

Myst III Exile
Ubi Soft | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



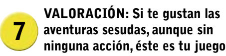
Una aventura gráfica con un estupendo acabado técnico y puzzles ingeniosos, aunque tiene una alta dificultad y un ritmo de juego demasiado lento.

6 **VALORACIÓN: Ideal si eres un fan de las aventuras gráficas, sesudo y paciente.**

Syberia
Microids | 49,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Una aventura gráfica con una notable ambientación, un buen apartado técnico y un desarrollo absorbente plagado de buenos puzzles.



7 **VALORACIÓN: Si te gustan las aventuras sesudas, aunque sin ninguna acción, éste es tu juego.**

Wild Arms 3
Ubi Soft | 59,95 € | 1 jug. | Inglés | +13 años



Original juego de rol por turnos que está ambientado en el Oeste, ofrece un buen argumento y un desarrollo adictivo. Eso sí, es un poco soso gráficamente.

7 **VALORACIÓN: Si te gusta el rol, te lo vas a pasar en grande. Lástima que esté en inglés...**

Lucha

Los recomendados

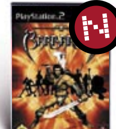
(=) **1. Soul Calibur II**
Espectáculo en estado puro. El mejor.

(=) **2. Tekken 4**
La mejor lucha a precio Platinum.

(=) **3. Mortal Kombat V**
La lucha más salvaje y completa.

Juegos en los que dos o más personajes se enfrentan en combates cara a cara, bien sea a base de golpes o usando armas blancas. El objetivo es ir acabando con todos los rivales uno a uno, en plan torneo con eliminatorias.

Barbarian
Titus | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | + 16 años



Un juego de lucha que permite hasta cuatro jugadores simultáneos. Esta bien ambientado y es divertido, aunque 10 luchadores son pocos.

7 **VALORACIÓN: Se echa en falta más profundidad de juego, pero es espectacular y divertido.**

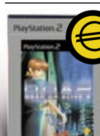
Bloody Roar 4
Hudson | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Un juego de lucha asequible y fácil de manejar, que tiene en sus luchadores, capaces de transformarse en animales, y en su calidad gráfica sus atractivos.

7 **VALORACIÓN: Si buscas lucha sencilla y espectacular es una buena opción.**

Dead or Alive 2
Sony | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +15 años



Escenarios muy amplios y con varias alturas donde pelean señoritas muy atractivas. Resulta muy espectacular, aunque ofrece pocos personajes.



8 **VALORACIÓN: Sus explosivas chicas y original desarrollo son sus grandes virtudes.**

Def Jam Vendetta
EA Big | 62,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Un arcade donde los raperos más famosos de USA demuestran que, además de cantar, son estrellas de la lucha libre. Divertido y bien realizado.

7 **VALORACIÓN: Un arcade de lucha libre dinámico y cargado de sentido del humor.**

Dragon Ball Z Budokai 2
Bandai | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Muy similar a la primera parte, aunque con una ambientación aún mejor, 35 luchadores y nuevos modos de juego. Para fans de la serie.

8 **VALORACIÓN: Como juego de lucha le falta profundidad, pero si te gusta Dragon Ball...**

1. Soul Calibur II
Namco | 62,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Combates con armas blancas que son un auténtico espectáculo visual. Además, tiene alicientes para jugar mucho, mucho tiempo.

10 **VALORACIÓN: Un juego de lucha accesible para todos, vibrante e impactante. Un imprescindible.**



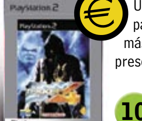
Mortal Kombat V: Deadly Alliance
Midway | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años



Lo más original de este arcade de lucha es que los personajes pueden usar tres estilos de combate distintos. Es espectacular y bastante gore.

9 **VALORACIÓN: Si te gusta el género, *MK* no debería faltar en tu colección.**

Tekken 4
Namco | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +13 años



Un alucinante despliegue gráfico para el juego de lucha con el control más efectivo y realista. Además, presenta numerosos extras y secretos.

10 **VALORACIÓN: El más completo y espectacular del género. Con este precio es un imprescindible.**

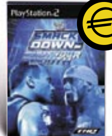
Virtua Fighter 4 Evolution
Sega | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



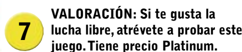
Reedición de *VF4* que aporta algunos extras nuevos. Es uno de los juegos de lucha más completos y divertidos que se pueden encontrar. Todo un clásico.

9 **VALORACIÓN: Si no tienes la anterior entrega, no lo dudes: vas a alucinar con su jugabilidad.**

WWE Smackdown! 4 Shut your Mouth
THQ | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +15 años



Wrestling del más alto nivel con combates muy divertidos, incluso para cuatro jugadores a la vez. El mejor por jugabilidad y espectacularidad.



7 **VALORACIÓN: Si te gusta la lucha libre, atrévete a probar este juego. Tiene precio Platinum.**

→ Velocidad

Juegos basados en pilotar vehículos. Pueden ser de carreras, o juegos en los que se nos propondrán retos, como transportar mercancías o realizar acrobacias.

Los recomendados

(=) **1. Need for Speed Underground**
■ ¿Te apetece "tunear" los coches de tus sueños?

(=) **2. WRC 3**
■ El juego oficial del Mundial llega acelerando.

(=) **3. Midnight Club 2**
■ Un espectacular arcade: adrenalina pura.

(↑) **4. Formula One 2003**
■ El único con la temporada al completo.

(N) **5. Moto GP 3**
■ El mejor simulador de motos.

(↓) **6. Colin McRae 04**
■ Así se pilota un coche de rally.

ATV Off Road Fury 2
THQ | 34,95 € | 1-4 jug. | Inglés | +3 años



Un arcade de quads variado, divertido y con muchísimos modos de juego. Es una pena que los gráficos no estén a la altura del control.

8 **VALORACIÓN: Acrobacias, carreras y buen control. Y además, con un excelente precio.**

Burnout 2
Acclaim | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



Un arcade de conducción frenético, espectacular y con muchos modos de juego. Eso sí, todos basados en carreras al límite, con tráfico y policía.

9 **VALORACIÓN: Ideal para fans de carreras espectaculares y sin complicaciones.**

Colin McRae Rally 04
Codemasters | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Vuelve el rey del rally con un juego que mejora en todo a su antecesor: coches muy realistas, escenarios alucinantes y una jugabilidad a prueba de combas.

9 **VALORACIÓN: El nuevo *Colin* lo tiene todo para satisfacer a los fans de los coches. Genial.**

Crash Bandicoot: Nitro Kart
Vivendi | 54,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



El simpático Crash deja de lado las plataformas para protagonizar un hilarante arcade de karts. Lo mejor es jugar en compañía de tres amigos más.

7 **VALORACIÓN: Aunque muestra carencias técnicas, es una gran opción para disfrutar en familia.**

F1 Career Challenge
EA Sports | 62,95 € | 1-4 jug. | Inglés | +3 años



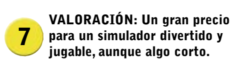
El simulador de F1 más realista y de mayor calidad gráfica, que ofrece como novedad la posibilidad de empezar desde cero nuestra carrera de pilotos.

8 **VALORACIÓN: Si tuviera los datos de la temporada 2003, sería el simulador más completo de F1.**

Ford Racing 2
Empire | 25,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Este simulador nos permite conducir hasta 35 modelos de la marca Ford en carreras y pruebas muy variadas. Ofrece un control sencillo y preciso.



7 **VALORACIÓN: Un gran precio para un simulador divertido y jugable, aunque algo corto.**

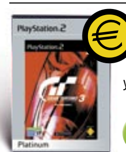
Formula One 2003
Sony | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



El único simulador de Fórmula 1 que cuenta con la licencia de esta temporada. Además, muestra gran calidad gráfica y permite ajustar la dificultad.

9 **VALORACIÓN: Si quieres vivir las hazañas de Alonso, éste es tu juego. No te va a defraudar.**

Gran Turismo 3
Sony | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Consigue los mejores coches del mundo, ganando carreras y ahorrando dinero para comprarlos y mejorarlos: te durará meses...

10 **VALORACIÓN: El mejor juego de coches para PS2, por calidad, duración, diversión y precio.**

Midnight Club II
Rockstar | 64,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Carreras urbanas nocturnas, muy bien realizadas, emocionantes y plagadas de sorpresas. Lástima que los coches no sean reales...

9 **VALORACIÓN: Uno de los mejores arcades de PS2. Sólido, divertido y con opciones Online.**

Moto GP 3
Namco/Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Una gran recreación del Campeonato de lo 500 c.c. en la que disfrutamos de pilotos, circuitos y escuderías reales. Todo con gran calidad gráfica.

8 **VALORACIÓN: El mejor juego de motos para PS2. Jugable, divertido y espectacular.**

Need for Speed Hot Pursuit 2
EA Games | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +11 años



Un arcade directo y explosivo, protagonizado por los mejores deportivos del mundo. Tiene muchos modos de juego y es muy divertido.

8 **VALORACIÓN: Ideal para los que busquen diversión directa y gusten de los buenos coches.**

1. Need for Speed Underground
EA Games | 62,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Un juego de carreras nocturnas protagonizadas por veloces vehículos, todos reales, que podemos modificar tanto por dentro como por fuera.

9 **VALORACIÓN: Un arcade trepidante, veloz y espectacular que además nos permite "tunear" los coches.**



Shox
EA Big | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Rally en plan arcade: carreras nada realistas pero muy divertidas, originales y espectaculares. Se hace un poco corto, pero el precio compensa.

8 **VALORACIÓN: Juego donde prima la diversión directa, con un aire muy fresco y divertido.**

Stuntman
Atari | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +11 años

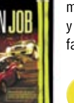


Conviértete en un especialista de cine para grabar escenas de riesgo a los mandos de los más variados vehículos. Por este precio, pruébalo.

8 **VALORACIÓN: Si buscas algo más que carreras, encontrarás espectaculares novedades.**

The Italian Job
Eidos | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años





Un arcade en el que debemos cumplir misiones a los mandos de veloces minis y realizando maniobras extremas. Le falta variedad en las misiones.



7 **VALORACIÓN: Un buen arcade, de estilo directo y sencillo, aunque poco variado.**

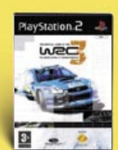
WRC II Extreme
Sony | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un simulador de rallies con la licencia oficial, técnicamente excelente y muy realista. Ofrece un asequible control, apto para todo tipo de pilotos.

9 **VALORACIÓN: Si te gustan los rallies, ésta es un opción que deberías tener muy en cuenta.**

2. WRC 3
Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



El juego oficial del mundial de rallies muestra una factura técnica de lujo, los nuevos coches, pilotos y circuitos y un control asequible para todos.

9 **VALORACIÓN: Un juego de rally completo y bien acabado, que aprovecha muy bien la licencia.**

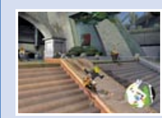
Vuestros favoritos

(=) **1. Metal Gear Solid 2**
■ Aventura de acción | 29,95 €



Con su paso a Platinum, Snake ha vuelto a ganar puntos. La verdad, una joya de este calibre a este precio es como para salir corriendo a la tienda más cercana.

(↑) **2. Jak II El Renegado**
■ Plataformas | 59,95 €



Un juego sorprendente de principio a fin que ha sabido convenceros nada más ponerse a la venta. Un nuevo clásico que seguro que gana adeptos.

(↓) **3. GTA Vice City**
■ Simulador de mafioso | 62,95 €

Vice City mantiene su posición privilegiada, pero habrá que ver si aguanta el tirón frente a los grandes juegos de esta temporada, ¿podrá con *True Crime?*

(↓) **4. Final Fantasy X**
■ Juego de Rol | 29,95 €

Los fans de *FFX* no van a permitir que un juego como éste abandone los primeros puestos: este mes la mayoría le habéis votado "a saco".

(↓) **5. Kingdom Hearts**
■ Juego de rol | 29,95 €



No hay nada como que un buen juego salga a mitad de precio para que os animéis a probarlo. Está claro que *Kingdom Hearts* no os ha defraudado.

(↓) **6. Splinter Cell**
■ Aventura de infiltración | 29,95 €

El rival de *Metal Gear* se mantiene en los puestos de cabeza, a la espera de su esperada secuela, que seguro que gana adeptos aún más rápido.

(N) **7. ESDLA El Retorno del Rey**
■ Beat'em up | 62,95 €

El impacto de "El Señor de los Anillos" ha colocado a *El Retorno del Rey* muy alto entre vuestros favoritos. No nos extraña, es espectacular de principio a fin.

(↑) **8. Gran Turismo 3**
■ Simulador de velocidad | 29,95 €



El mejor juego de coches de la Historia vuelve a cobrar fuerza. Es que casi todos os acordáis de él a la hora de elaborar vuestras listas. Razón no os falta.

(N) **9. True Crime**
■ Aventura de acción | 59,95 €



Haciendo sombra a los grandes del género, True Crime empieza a a ser de los juegos más votados de la temporada. Y eso que hay "mafiosos" para elegir...

(↑) **10. Los Sims**
■ Simulador social | 59,95 €



Por fin ha calado este absorbente "simulador de vida". Probablemente, su reciente segunda parte tenga la culpa de la avalancha de votos.

Para ayudarnos a confeccionar estas listas, mándanos tus favoritos a la dirección **playmania@hobbypress.es**

Los mejores juegos PSOne

(=) 1. Metal Gear Solid Band
■ Aventura de acción | 14,95 €



El mejor juego de acción e infiltración de la Historia de PSOne y a un precio de locos. Estamos ante un juego genial para fans de las aventuras.

(N) 2. FIFA 2004
■ Simulador de fútbol | 29,95 €



El fútbol más realista del catálogo de PSone, con las mejores ligas del mundo, recreadas al detalle: clubes, jugadores, competiciones...

(↓) 3. Final Fantasy Origins
■ Juegos de rol | 29,95 €



El último *FF* en ponerse a la venta incluye los dos primeros capítulos de la saga. Justo lo que te falta para completar tu colección de juegos de rol.

(=) 4. Pro Evolution Soccer 2
■ Deportivo | 29,95 €



Una nueva versión de este juego de fútbol, que tiene el sistema de juego más realista y divertido. No hay nada mejor en PSOne, en especial para jugar en compañía.

(N) 5. Driver
■ Conducción/Acción | 19,95 €



El primer juego de conducción y aventura, como un *The Getaway*, pero sin bajarse del coche. Uno de los títulos más atractivos de PSone.

(=) 6. Gran Turismo 2
■ Conducción | 19,95 €



Una auténtica joya de los videojuegos que ofrece conducción real, 1000 coches, 49 circuitos, 60 pruebas... ¿Hace falta que te digamos más?

(↓) 7. Tomb Raider 3
■ Aventura de acción | 12,95 €



Una de las mejores aventuras de la señorita Croft en PSOne. Pero si quieres más, ahora puedes conseguir toda la colección por 12 € cada uno.

(↓) 8. Medievil 2
■ Acción | 23,98 €



Un hilarante juego de acción con mucho humor negro, largo y divertido, protagonizado por un esqueleto capaz de "usar" la cabeza para algo más que pensar.

(=) 9. WRC Arcade
■ Conducción | 19,95 €



El mejor juego de rally que ahora mismo puedes comprar para PSOne, aunque no esperes un simulador puro: aquí lo importante es la diversión.

(↓) Tony Hawk 4
■ Simulador de skate | 19,95 €



Un gran juego de skate que te gustará aunque no te vaya el deporte. Tiene un excelente control y ofrece multitud de posibilidades.

→ Inteligencia

Los recomendados

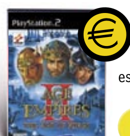
(=) **1. Los Sims Toman la Calle**
■ Vuelven los Sims con más opciones que nunca.

(=) **2. Commandos 2**
■ Acción y estrategia hecha por españoles.

(N) **3. Worms 3D**
■ Estrategia y acción con mucho humor.

Juegos que nos obligan a estrujarnos las neuronas, ya que requieren más inteligencia y que habilidad. Podéis encontrar puzzles, juegos de estrategia, simuladores, juegos de tablero...

Age of Empires II
Konami | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Los distintos modos de juego, los gráficos y poder jugar con personajes históricos hacen de este juego una opción muy interesante.



VALORACIÓN: Estrategia en tiempo real con personajes históricos que llama la atención.

Aliens Vs Predator Extinction
EA Games | 62,95 € | 1 jug. | Castellano | +13 años



Aliens, Predators y Marines protagonizan un juego de estrategia bélica en el que debemos demostrar nuestra astucia y capacidad de gestión.



VALORACIÓN: Aunque no es espectacular, es interesante si buscas estrategia con opciones.

Commandos 2: Men of Courage
Pyro | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +13 años



El mejor juego de estrategia de PS2 nos pone a los mandos de un grupo de comandos con distintas habilidades que hemos de combinar.

9 **VALORACIÓN: Una calidad técnica y jugable apabullante que le hacen la mejor elección.**

Jurassic Park: Operation Genesis
Universal | 59,95 € | 1 jug. |Castellano | +13 años



Un simulador de "Parque Jurásico": tenemos que crear los dinosaurios, organizar el parque, evitar que las atracciones se coman a las visitas...



VALORACIÓN: Si te atrae el concepto de construcción y gestión te lo pasarás en grande.

Los Sims
EA Games | 64,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Conviértete en el dios de tus Sims y gestiona por completo todos los elementos de sus vidas: qué comen, qué visten, dónde trabajan...



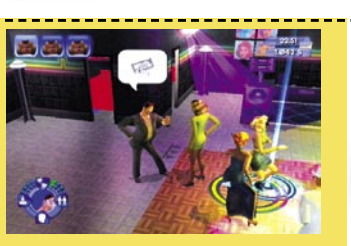
VALORACIÓN: El primer "Simulador de Vida" para PS2 que atrapa desde el principio.

1. Los Sims Toman la Calle
EA Games | 62,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +7 años



Partiendo del mismo esquema, la segunda parte de este simulador de vida ofrece más opciones, más objetos, la posibilidad de salir de casa...

8 **VALORACIÓN: Si te enganchan, no podrás dejar de jugar. Eso sí, nada de tiros y todo de relaciones sociales.**



Worms 3D
Acclaim | 49,95 € | 1-3 jug. | Castellano | +3 años



Un simpático juego de estrategia en el que manejamos a un equipo de gusanos armados hasta los dientes que deben acabar con el equipo rival.

7 **VALORACIÓN: Mucho humor, acción y estrategia en un juego ideal para jugar acompañados.**

→ Varios

Los recomendados

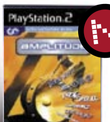
(=) **1. EyeToy Play**
■ Convierte tu cuerpo en un pad para jugar.

(=) **2. Time Crisis 3**
■ El mejor arcade de pistola. Como la recreativa.

(N) **3. Amplitude**
■ Pon a prueba tu ritmo, inluso online.

Aquí encontrarás los juegos de los más variopintos temas: composición musical, arcades de pistola, baile... Un rinconcito especial para las más curiosas rarezas de PS2.

Amplitude
Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



Un juego musical que consiste en activar las pistas de cada canción moviendo una especie de nave espacial. Sabe como atrapar y divertir.



VALORACIÓN: Original y divertido título musical que además se puede jugar online.

Endgame
Empire | 19,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años



Un divertido arcade de disparo en el que debemos deshacernos de todos los malos que aparezcan. Sólo le fallan los gráficos, un poco sosos.



VALORACIÓN: Si eres un fan de los arcades de pistola, no te va a defraudar gracias a su desarrollo.

1. EyeToy Play
Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Gracias a la cámara que incluye podrás jugar a docenas de minijuegos usando tu propio cuerpo en lugar de un pad. Diversión garantizada.

8 **VALORACIÓN: Si quieres algo nuevo, fresco y divertido, tienes que probarlo. Te va a encantar.**

Ninja Assault
Namco | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años



Un arcade de pistola que sabe enganchar gracias a su frenético ritmo de juego. Ofrece varias rutas, lo que alarga su vida útil.

8 **VALORACIÓN: Gráficamente no supera a *Vampire Night*, pero su ritmo de juego...**

Resident Evil: Dead Aim
Capcom | 62,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



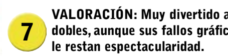
Un *Resident Evil* en el que debemos acabar con los monstruos haciendo uso de una pistola de PS2. Y también hay puzzles y aventurilla...

8 **VALORACIÓN: Resulta jugable y entretenido, aunque se hace corto y tiene pocas opciones.**

Starsky & Hutch
Empire | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +11 años



Un curioso arcade de velocidad compuesto por distintas misiones en las que pueden participar dos jugadores: uno pilota y el otro dispara a los malos.

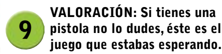


7 **VALORACIÓN: Muy divertido a dobles, aunque sus fallos gráficos le restan espectacularidad.**

Time Crisis 3
Sony | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años



El mejor y más largo arcade de pistola para PS2, ofrece además un ritmo frenético y una exquisita calidad gráfica. ¿Quieres más?



9 **VALORACIÓN: Si tienes una pistola no lo dudes, éste es el juego que estabas esperando.**

EA SPORTS FIFA FOOTBALL 2004

Demasiados partidos en la grada, mucho banquillo chupado, cuánto calentamiento para jugar sólo unos pocos minutos. Pero ahora el estrellato está cerca: todo irá bien en esta nueva temporada; la prensa te señala directamente como la estrella mediática de... ¡FIFA 2004!



01. CONOCE A TU EQUIPO

Antes de cada partido, puedes alinear a los jugadores que consideres idóneos para el partido o el torneo que vayas a disputar. En la **pantalla de alineaciones** aparecen todos los jugadores disponibles con unos valores. Ten en cuenta, sobre todo, los referidos a **velocidad, tiro, potencia, agresividad, habilidad y moral.** Si quieres un equipo técnico, alinea jugadores con índices de **velocidad y habilidad** altos. Por el contrario, si lo que quieres es un equipo luchador opta por jugadores con índices de **potencia y agresividad** altos.

Luego, combina la alineación con una **táctica** que responda a las características de tu equipo, y mentaliza a tus jugadores con la actitud que desees para afrontar todo tipo de partidos.



Elabora con cuidado las alineaciones



Elige a los jugadores adecuados



Aprovecha las habilidades de tus estrellas

Dirección del equipo

Antes del partido, o también en el curso del mismo, puedes elegir o variar la **táctica de juego** a seguir por tus jugadores. Como es lógico, el mantenerla o variarla será una decisión que tendrá que estar motivada por el resultado parcial del marcador. A continuación, destacamos algunas de las tácticas que puedes usar.



5-4-1

Catenacio. Defender para atacar. Ganar, aun sin jugar bonito. Y Capello sonríe desde la banda...



5-3-2

Buena táctica para mantener el resultado y si es posible sacar de quicio al rival sumando algún que otro gol.



4-5-1

Formación ideal para mover el balón. Elígela si tu equipo dispone de jugadores con buena visión de juego.



4-4-2

Esta colocación ofrece al equipo seguridad, orden y eficacia. Es una táctica buena para empezar los partidos.



4-3-3

Especialmente indicada si vas por debajo en el marcador. Sobre todo, si tienes extremos rápidos y hábiles.



4-2-4

Si estás perdiendo el partido, o si apuestas por jugar bonito, ésta es tu táctica. Sáez no la usaría nunca.



4-3-1-2

Buena táctica, si cuentas en tu equipo con un jugador muy bueno en visión de juego. ¿Zidane?...“¡fichálo, fichálo!”



4-1-2-1-2

Esta táctica ofrece un buen balance defensa-ataque, pero puede infrautilizar a los jugadores. A Valdano le va...



3-6-1

La aglomeración en el centro del campo provoca que muchos jugadores se desplacen de su posición ideal.



3-5-2

Ideal para combinar con la opción ofensiva de posesión. Puedes perder si el contrario tiene jugadores rápidos y juega por las bandas.



3-4-3

¡Al ataque! ¿Te suena el “Dream Team”? Si tu equipo cuenta con unos cuantos jugadores buenos, causará estragos frente a equipos débiles.



2-3-5

Si las cosas no han salido como esperabas o necesitas hacer muchos goles, te queda una táctica en la manga. España 12-Malta 1...¿Lo recuerdas?

Navegación y Cámaras



El acceso a las **opciones** que te ofrece *FIFA 2004* es sencillo y basta con usar el pad de dirección y confirmar con la tecla ✖. Los menús son completos y están llenos de consejos. Navegando por ellos, podrás configurar el torneo de tu elección, diseñar tu equipo, personalizar jugadores, fijar los parámetros del partido y en fin, controlar todo lo que afecte al juego.

CÁMARAS

Dependiendo de la opción que escojas, tu ángulo de visión, la proximidad a los jugadores y la perspectiva del juego va a variar, incidiendo en la **jugabilidad** y en la **espectacularidad** de las imágenes. Como norma general, cuanto mayor sea el detalle con el que puedas apreciar a los jugadores la jugabilidad disminuirá, dado que no podrás apreciar más porción de terreno (y por extensión, la colocación de tus compañeros sobre el campo).

Las diferentes cámaras (todas ellas con un scroll suave y excelente) son:

- **Grúa:** es la perspectiva por defecto y la que mejor permite seguir el juego. Aporta una **visión muy amplia del campo** y te permite conocer exactamente la posición del resto de los jugadores. Es la opción de visión que te recomendamos.
- **Acción:** esta cámara sigue muy de cerca el área de control del balón y está muy encima del jugador. Es **espectacular, pero resta jugabilidad** al no dominar más que una pequeña porción de terreno.
- **Línea de fondo:** esta cámara toma como punto de partida la línea de fondo de la portería que defiendes. La visión que consigues de tu juego de ataque es óptima, pero no lo es tanto la perspectiva de tu juego defensivo, lo que motiva que **la jugabilidad se resienta** un poco.
- **Lateral:** el punto de referencia es similar al de la cámara grúa, pero algo más próximo al jugador, algo que en ocasiones no te permite leer toda la línea de pase, si bien permite un **juego fluido.**
- **Televisión:** con ella, es como si vieras un partido por la televisión: un término medio entre las cámaras grúa y lateral que te permite seguir y participar en el juego de forma **activa y cómoda.**



La Mentalidad

Para ganar un campeonato, no basta con seleccionar la táctica que mejor se adapte a tu equipo o a tus necesidades: debes combinar esa táctica con la **mentalidad** con la que deseas que tus jugadores afronten el partido (ofensiva o defensiva) y el **tipo de juego a desarrollar en defensa** (contención o presión) **o ataque** (por las bandas, balón largo, posesión). Y cabe también la posibilidad de optar por una táctica defensiva orientada a hacer caer al equipo rival constantemente en **fuera de juego** (pero cuidado, que en los niveles de juego altos, los rivales tienen sus propias estrategias para romper el fuera de juego) No olvides tampoco que puedes hacer hasta un máximo de **tres sustituciones** en cada partido. Y procura en la medida de lo que sea posible, no sacar a los jugadores de sus **posiciones naturales,** pues en ese caso su rendimiento será sensiblemente inferior. Una acertada combinación de todos estos elementos aumentará tus posibilidades de victoria en cualquiera de las opciones de juego de *FIFA 2004*.



Mentalidad



Fuera de Juego



02. MOVIMIENTOS DEFENSIVOS Y OFENSIVOS

FIFA 2004 ha simplificado bastante los movimientos que puedes realizar tanto en ataque como en defensa, con lo cual las teclas que sirven para disparar tienen un efecto equivalente a la hora de defender. Esto, junto al novedoso control de pase, ha mejorado el **carácter intuitivo de los controles del juego.** En definitiva, esto significa que el jugador tiende a responder como nosotros queremos que haga, como por ejemplo, darle mayor o menor profundidad a un pase, elegir claramente el destinatario de un pase, disparar con la potencia deseada e incluso una mejor respuesta del portero.

En defensa

1- DESPEJES

• ●: Usa este botón si lo que te conviene es despejar el balón con una **mayor contundencia**.
• ■: Para despejar con menos contundencia, pero **controlando mucho más** la dirección del balón.
• ✖: Perfecto para despejar un balón **por alto** (o sea, de cabeza).
• ▲ o ✖: Si deseas controlar el balón, puedes **pasar en largo** usando ▲ o bien hacerlo **en corto** pulsando ✖. Tanto si pulsas ● o ■, puedes regular la **potencia del despeje,** manteniendo pulsado más o menos tiempo el botón que hayas elegido. Para controlar y dirigir la dirección en la que va el esférico, tendrás que mover el stick analógico izquierdo (o si lo prefieres, utilizar las teclas del pad de dirección).


Despeje


Quitar Balón


Entrada

2- ENTRADAS

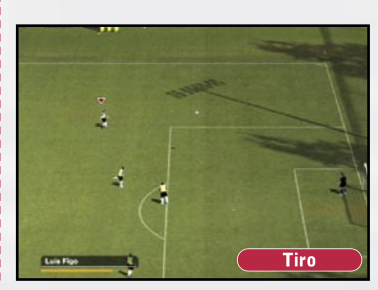
• ●: Para **quitar el balón** a un contrario, tendrás que marcarle de cerca y, cuando te encare, pulsar ●.
• ■: Para hacer una **entrada fuerte** (puede ser sancionada, o no, como falta), bien por delante como por detrás y a cierta distancia del jugador rival, pulsa ■ y éste sabrá que por tu lado se reparte… y no precisamente caramelos. También puedes usar la misma tecla para **interceptar un pase raso.**

En ataque

1- PASE

El elemento más innovador de *FIFA 2004*. Mejora la jugabilidad, la intuitividad y el realismo del juego respecto a versiones anteriores. Además de la opción básica de pulsar ✖ (raso), ■ (elevado) y ▲ (pase largo y alto) y dirigir con el **stick izquierdo**, se puede **elegir un receptor concreto y controlar sus movimientos antes de que reciba el balón.** Para ello:
• Pulsa **L2**. Entonces, sobre tres posibles receptores de tu pase, aparecerá un círculo con un número.
• Para seleccionar a cuál de ellos quieres pasar, vuelve a pulsar **L2**, y los iconos que hay sobre los jugadores se iluminarán. Sólo tendrás que detenerte sobre aquel al que quieras pasar.
• Una vez elegido el receptor, puedes controlar sus movimientos con el **stick analógico derecho** (si quieres que esprinte debes además pulsar **R1**).
• Cuando creas que el jugador al que vas a pasar está colocado en la mejor posición, pulsa una de las teclas de pase dependiendo del tipo de pase que quieras efectuar en cada momento


Pase


Tiro


Vaselina


Volea

(que puede ser raso, elevado o alto/profundo).
Respecto a esta nueva opción de pase y control, te aconsejamos que entrenes y la practiques a menudo para ejecutarla con efectividad y asiduidad en tus partidos, puesto que será una **baza decisiva en ataque.** Al usarla, rompes la horizontalidad del juego y sorprendes a la defensa rival, consiguiendo disponer de opciones de gol, que en este *FIFA 2004* están muy caras.

2- TIRO

- ▲: Para efectuar un **disparo raso** con intención cuando eres el jugador más adelantado de tu equipo (ya que de lo contrario realizarás un pase).
- ✖: Para superar muy justo al portero.
- ●: Para hacer un **tiro elevado**.
- ■: Para realizar una **vaselina**.
- ✖: Para efectuar un **remate de cabeza**, pulsa ✖ en el momento adecuado, esto es, cuando el balón esté ligeramente encima de tu jugador.
- Para realizar una **volea**, tienes que dirigir un buen pase elevado y entonces pulsar el botón de disparo que produzca el tiro que deseas hace (elevado, raso o vaselina). Las voleas son muy buenas para sorprender a los porteros rivales, especialmente a aquellos con un indicador de reflejos bajo.

Bien efectúes un disparo raso, uno elevado, un empalme (volea) o un remate de cabeza, en todos los casos puedes controlar la potencia de los


Cabeza

mismos manteniendo pulsada la tecla usada. Para dirigir tus remates a puerta, mueve el stick analógico izquierdo.

3- HABILIDAD

Si tienes la suerte de contar en tu equipo con jugadores con un **elevado índice de habilidad,** puedes explotar sus cualidades y hacer espectaculares regates usando el stick derecho, y pre-


Habilidad

sionando al mismo tiempo **R2** al encarar a un contrario. Procura hacer este movimiento de habilidad sin recurrir al esprint, pues en ese caso perderás precisión y efectividad. No es un movimiento que salga siempre y normalmente debes combinar el gesto del **stick derecho** con alguno del **stick izquierdo** (y presionando **R1**, para salir con velocidad del regate).



03. FALTAS, CORNERS, PENALTIES Y SAQUES

Las **jugadas a balón parado** suponen en *FIFA 2004* crear buenas ocasiones de gol. Te recomendamos que las practiques en los campos de entrenamiento. A continuación te damos algunos consejos básicos (¡no olvides hacerte una coleta a lo Beckham!).

1- FALTAS

- **Faltas directas:** si la señalan a tu favor, verás en pantalla dos cursores (dos puntos de mira). Con el **stick izquierdo,** mueve el que aparece sobre la barrera para establecer por dónde vas a lanzar la falta. Usa luego el **stick derecho** que aparece sobre el balón (a tu izquierda) para dar el efecto deseado al lanzamiento.

Una vez dirigida la falta y seleccionado el efecto que darás al balón, ahora pulsa ✖ para dar la **potencia al tiro** (cuanto más hacia la derecha de la barra de potencia, tu tiro será más fuerte). Cuanto más lejos estés, más potencia necesitarás, pero no te pases, ¡que puedes lanzarla al tercer anfiteatro…! Vuelve a pulsar ✖ para darle precisión al lanzamiento (hazlo más o menos a la mitad de la barra de potencia, para tener un alto índice de precisión). La segunda vez que pulsas ✖, hazlo cuando el indicador recorre la barra de potencia de derecha izquierda después de haber seleccionado la potencia. Así, para seleccionar potencia y efecto debes hacer una **doble pulsación rápida.**

- **Faltas indirectas:** antes de realizar el proceso que hemos descrito en el lanzamiento de faltas directas, usando las teclas del pad de dirección tienes que seleccionar la opción (confírmala con ✖) de **pase a un compañero**. Para aquel que creas que podría aprovechar mejor su posición de cara a gol, puedes elegir entre diversas opciones, desde un pase en corto a un pase largo (seleccionando el jugador que recibirá el balón, presionando el símbolo que aparece sobre su cabeza).

2- CÓRNERS

Selecciona el tipo de córner que quieres lanzar: **al palo largo, al palo corto, o colgar el balón**, con el pad de dirección y confirma con ✖. Luego selecciona el jugador que rematará, presionando el símbolo que aparece sobre la cabeza de los posibles receptores.
Tanto en los córners como en las faltas indirectas, puedes hacer que el jugador que vaya a recibir se mueva sin balón. Para hacer que se mueva en dirección al cursor que indica dónde caerá el balón usa el **stick izquierdo**. Para ganar la posición respecto del defensa, forcejea con el **stick derecho.** Estos movimientos sin balón también puedes realizarlos al defender un córner o una falta (sólo que en este caso debes seleccionar con ✖, al jugador que desees que se mueva y forcejee sin balón).

3- PENALTIES

Con el **stick izquierdo** decides la **dirección**, mientras que con ● imprimes **potencia** al lanzamiento (cuanto más tiempo mantengas presionado ●, más potente será el lanzamiento que acabarás realizando). Un consejo: los mejores y más efectivos lanzamientos son marcando cualquiera de las diagonales con el stick izquierdo y potencia de tiro media. El modo vibración (simulando un latido de corazón) del mando añadirá un pellizco de tensión a tus lanzamientos decisivos, siendo éste todo un detallazo de los programadores.
Cuando ocupes la portería, **espera hasta el último momento** para intuir por dónde lanzará el balón tu rival, entonces moviendo el **stick izquierdo** en la dirección deseada y pulsando ● harás **una palomita**, mientras que si pulsas ✖ harás **una estirada**.

4- SAQUES DE BANDA

Podrás dirigir el cursor que aparece sobre el campo a través del **stick izquierdo** y después presiona ✖ para lanzar el balón desde la banda.


Faltas


Córners


Penalties


Saques de Banda



El Príncipe de Persia ha regresado de entre los clásicos para combatir a un visir, devolver el mundo a su estado natural y enamorar a una princesa. Por si tienes problemas en seguirle, aquí nos tienes para resolver tus dudas...

Palacio del Maharahá

Entrada al Palacio



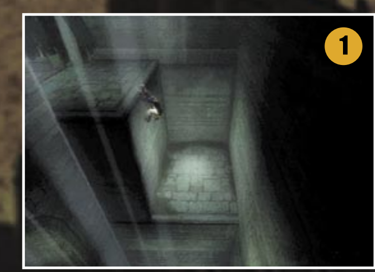


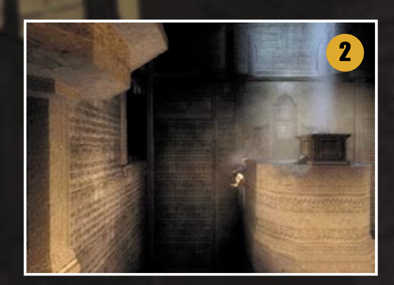


Después del vídeo introductorio, comenzará el primer nivel del juego. Es una especie de **entrenamiento** para que te hagas con el control de los movimientos básicos del protagonista. Comienza **acercándote a los hombres** que intentan abrir la puerta del castillo. No podrás entrar por allí, así que mueve la cámara para ver unas **piedras** por las que subir a la derecha. Salta con ✖ justo desde el borde para continuar por las rocas de más allá. **Sube a la muralla** con R1 **(1)**. Podrás usar la cámara en primera persona con R2, o la panorámica con L2. Sigue por el único camino hasta entrar en el edificio. Fuera encontrarás a tu primer enemigo. **Saca la espada** con ■ y guárdala con ●. Para atacar, usa el botón ■ y para protegerte, R1. Cuando acabes con el malo, **sube por la escalera**. No tienes más que acercarte a ella y usar el stick analógico izquierdo. Arriba hay dos enemigos. Entra en el edificio del fondo, donde verás una **piscina de agua (2)**. Bebiendo el agua de las piscinas o fuentes que encuentres, podrás **recuperar una parte de tu nivel de vida**.
Sube a la columna que hay en el centro de la piscina para practicar el salto. Para ello, acércate a la columna y presiona ✖. Para subir usa el stick izquierdo. Para saltar al lugar que quieras, mueve la cámara y pulsa ✖.
Continúa hasta que en el siguiente vídeo te topes con los cuatro enemigos a los que deberás derrotar. Sigue por abajo y recorre el edificio hasta la siguiente cornisa, donde tendrás que **recorrer la pared** para cruzar a la otra entrada. Hazlo con R1 y sube por la escalera. Al salir, verás otro vídeo. Acaba con los tres soldados y **sube al palo** que hay en la muralla. Colócate de espaldas al saliente que quieres alcanzar y pulsa ✖ **(3)**. Ve al **agujero** en la pared que ha abierto la explosión, de cornisa en cornisa según convenga. Allí, cuidado con los tres enemigos.
Para salir, salta de columna en columna hasta el piso de arriba: sitúate de espaldas a la columna que quieres alcanzar. Sal del balcón y **salva** la partida.

Cámaras del Tesoro del Maharahá

Comienza **corriendo por la pared de la izquierda** para superar el primer agujero. Abajo hay **agua**, por si te hace falta rellenar tu nivel de vida.
En el tramo siguiente se complicará un poco la cosa: tienes que subir por la pared de la derecha y saltar hacia la izquierda al final. Más allá, sube por la pared de la derecha. En el siguiente muro tendrás que subir a la pared opuesta y saltar ya arriba **(1)**.
Cuando llegues a la sala en la que verás la secuencia de la Daga del Tiempo, **comienza a recorrer la pared por la izquierda** para alcanzar el balcón opuesto al que has entrado.
Ahora viene un **pasillo lleno de cosas puntiagudas**: evidentemente, tendrás que bajar para superar los palos. Ten cuidado de que no te alcancen, es fácil. Después, alcanza la cornisa que tienes delante recorriendo la pared por la izquierda. Continúa saltando de cornisa en cornisa hasta el final.
Verás otra secuencia de vídeo. Comienza a **bajar por las cornisas** de la pared, que se irán rompiendo a medida que te acerques a ellas. Los tramos rotos te irán indicando por dónde seguir. Al final de la pared, salta hacia la **columna** más cercana y baja al templo. Entonces, **sube por la estatua del centro**. A la altura de la cabeza tendrás que saltar de pared a pared hasta arriba, repetidamente; y allí, por fin, podrás recoger la **Daga del Tiempo (2)**. Tómala y salta a la entrada que hay en el muro de la derecha cuando todo empiece a derruirse. Sube a los muros y **salta a las cornisas** que se mantengan en pie. Después del pasillo de pinchos, verás un vídeo más.





Daga

CÓMO UTILIZAR LA DAGA DEL TIEMPO
Conseguirás la Daga del tiempo al final del primer nivel. Al principio **su depósito de energía es pequeño, sólo de cuatro usos**. Aparecerá a la izquierda de la pantalla, debajo de la barra de vida. Para añadir un nuevo depósito a la Daga, necesitarás **encontrar 8 Nubes del Tiempo**. Son luces blancas que están en algunos lugares y que puedes recoger con el ▲. O bien, hacer **16 recuperaciones de arena**.

RECUPERACIÓN DE ARENA
La única manera de acabar con los enemigos hasta que consigas la cuarta espada, será vaciando sus cuerpos de la arena del reloj que los ha endemoniado. Para ello, tendrás que dejarles KO en el suelo y pincharles con tu Daga, con el ▲. Así tus depósitos de arena se rellenarán.

CONGELAR UN ENEMIGO
Aprieta el ▲ sobre un enemigo vivo para congelarlo. Podrás realizar un movimiento especial con Cuadrado mientras tu enemigo esté congelado.

RETROCEDER EN EL TIEMPO
Si te caes, o mueres, podrás utilizar la Daga para regresar en el tiempo hasta los últimos movimientos que hayas hecho. Sólo tendrás que **pulsar L1** mientras el círculo que hay sobre los depósitos de la daga esté moviéndose; eso, teniendo algún depósito de la Daga lleno, claro. Puedes hacer que el retroceso en el tiempo sea más rápido manteniendo pulsado L1 y usando el stick izquierdo hasta el punto deseado.

CÁMARA LENTA
Tus enemigos estarán en desventaja si utilizas la cámara lenta mientras peleas, al más puro estilo Matrix. **Pulsa L1 en medio de una batalla** y lo comprobarás.

SUPERCONGELACIÓN
Pulsa R1 y L1 a la vez para congelar a todos los enemigos del escenario de una vez. Para acabar con ellos, usa ■ y el stick izquierdo. La única pega es que agotará todos los depósitos de tu Daga, y tienes que tenerlos llenos todos para hacerlo. Pero a veces merece la pena… Reserva esta técnica **para casos de auténtica necesidad**, y todo te será más fácil cuando creas que no vas a salir vivo de una emboscada.





Las Arenas del Tiempo

Habéis liberado las Arenas del Tiempo

Después del vídeo, las arenas del tiempo se habrán desperdigado por todo el castillo convirtiendo a todos en zombis. Acaba con los **zombis** en esta estancia, recordando quitarles las arenas que les poseen con ▲ para que no se vuelvan a levantar y para **rellenar la Daga (1)**. Verás una **piscina con agua** en el otro extremo de la sala, por si te hace falta rellenar el nivel de vida **(2)**. Busca la puerta por donde se ha ido la chica para seguir por allí; pero antes de irte, **salva la partida** en las arenas iluminadas. Cada vez que lo hagas, podrás ver una secuencia de tu futuro que puede serte muy útil.

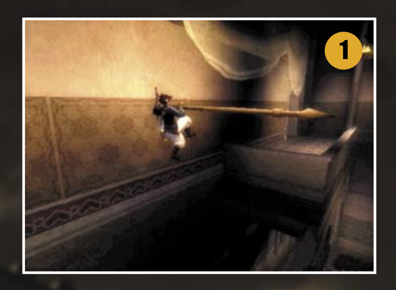




Estancias de Invitados

Siguiendo el corredor llegarás hasta el primer dormitorio. **Sube por las barras** que verás a un lado para recorrer la habitación por arriba **(1)**. Sal y sigue por el nuevo pasillo saltando por las barras de las paredes hasta el siguiente dormitorio.

Tal y como habrás visto en la secuencia de vídeo, baja al suelo y combate a unos cuantos zombis **(2)**. **Busca las barras para subir al lado de la cama** cuando acabes con todos ellos. Una vez que consigas llegar arriba podrás **salvar la partida** de nuevo.





¿Era verdad que la había visto?

Continúa por el pasillo. Verás un **agujero** en la pared y unas rocas para bajar. El agujero te llevará a una **sala secreta** (ver cuadro), baja por las rocas. Continúa por abajo y, un poco más allá, coge la **Nube de Arena** del suelo. Déjate caer por el agujero en el suelo y sigue adelante. Verás una secuencia de vídeo protagonizada por la princesa. **Acaba con los escarabajos (1)** y continúa por el pasillo inferior, a la derecha, hasta el tercer dormitorio. Sal por el balcón y **rodea el dormitorio por fuera**. Usa las columnas hasta la cornisa de la derecha. Cuando la siguiente esté demasiado lejos para saltar, corre por la pared para alcanzarla **(2)**. Después, sube por la columna de nuevo para alcanzar la **Nube** que hay en el piso más alto. Desde allí, encarámate al pilar cercano y salta a los dos de la izquierda hasta una pequeña cornisa donde encontrarás unos **salientes** en la pared para poder bajar **(3)**. Una vez abajo, derrota a todos los enemigos que haya en la zona y **dirígete hacia el punto para salvar la partida (4)**.

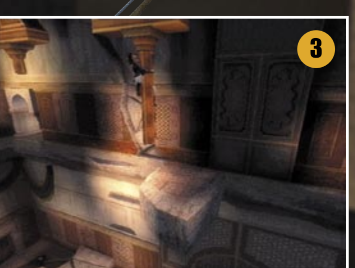
Agua Milagrosa

Entra por el agujero de la pared al final del pasillo. Cuando veas una estancia secreta, recorre el pasillo hasta el final, cruza el puente y bebe de la fuente de agua que hay en el centro. Así, tu nivel de vida se agrandará un poco cada vez. Después regresarás al mismo punto por donde entraste, pero no podrás volver a entrar.





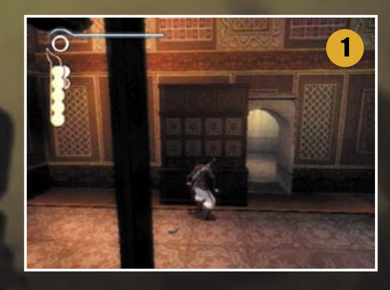








Pasadizo Secreto

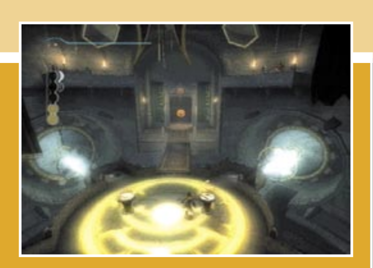




A la derecha del punto para salvar, verás un **armario**. Muévelo para descubrir una **salida secreta por la que deberás proseguir (1)**. Sube por la pared de la izquierda hasta la cornisa del fondo. Allí **verás una baldosa** en el suelo. Cruza la puerta pisando la baldosa.

El puente en la siguiente sala se ha roto, así que **sube por la pared de la derecha** para alcanzar el otro extremo. Allí, **mueve el cajón sobre la baldosa** para abrir la puerta. Estás en la sala que has visto durante la visión que tuviste la última vez que salvaste la partida. **Tira de la cuerda en la baldosa de la pared y cruza rápidamente el puente (2)**. A continuación, resuelve el **puzzle** que te plantean **(ver cuadro)** y **salva la partida** un poco más adelante cuando lo logres.

Puzzle de la Luna



Hay dos palancas en la plataforma: una gira toda la plataforma y la otra la sube o la baja. Mueve la palanca de la derecha (que sube la plataforma) y pónte delante del círculo iluminado para coger el primer eje.
Gira y baja la plataforma otra vez para recoger el eje con el dibujo de la Luna Nueva. Se trata de que recojas todos los ejes en el orden en que están en el panel que hay a un lado, para más tarde subirlos todos juntos a su posición original. Así que, después de coger el eje de la Luna Nueva, sube para coger la Luna del Cuarto Menguante y, por último, el eje que hay más arriba. Cuando los tengas todos, súbelos para alinearlos con los engranajes. Un puente se desplegará para que puedas salir. Crúzalo y sube por la escalera del lado. Arriba, cuélgate del columpio para activar las defensas.

Sistema de Defensa del Palacio

Avanza con cuidado por las **secciones de pinchos (1)**. Al final verás un **interruptor**. Tira de él para abrir la puerta que hay al final del pasillo. Entonces, **deberás darte mucha prisa en llegar hasta esa puerta**, superando todo el sistema de defensa para lograrlo.

Una vez que estés en el exterior **prepara tu Daga**, porque tendrás que combatir contra un montón de enemigos **(2)**. Encontrarás una **pequeña fuente** situada en el extremo izquierdo del patio, por si te hace falta. **Salva la partida** una vez que superes la pelea.

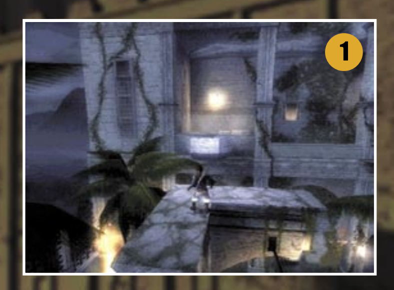




Patio con explosivos

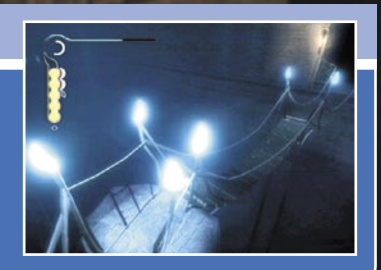
Busca el **interruptor** en la pared que subirá un pilar en el centro del patio. Sube a él y alcanza la barra. Sigue por las ruinas y salta a la cornisa de la derecha **(1)**. Recorre el balcón, a pesar del montón de trampas que deberás superar en el camino. Salta al columpio del final para abrir la puerta. En la siguiente sala, alcanza la escalera subiendo por la pared para evitar los pinchos. Arriba, verás una serie de barras a la izquierda y un agujero en el muro a la derecha, un secreto **(ver cuadro)**.

Sigue por las barras y alcanza la parte más alta evitando las cuchillas. Arriba está la puerta, pero ve al otro extremo del balcón para accionar su **interruptor (2)**. Dentro, tira de otro interruptor, que abrirá la puerta temporalmente. Date prisa y supera las plataformas. Verás un vídeo y tendrás que derrotar a unos zombis además de a… ¡tu padre! Tras derrotar al Rey de Arena **(ver cuadro)**, sal con la Princesa. Alcanza el patio de la torre del fondo, acaba con más zombis y **salva la partida**.





Agua Milagrosa



En el segundo piso del edificio en el patio, a un lado de las barras que verás arriba a la izquierda, hay un pequeño agujero en la pared sobre una trampa de pinchos. Si te metes por él y avanzas, llegarás a una nueva área secreta del palacio, donde conseguirás que tu nivel de vida aumente de tamaño.

El Rey de Arena



Bueno, papá es ahora un zombi, y por mucho que te duela, vas a tener que darle una buena tunda. Aunque primero deberás encargarte de lo cientos de soldados que forman su escolta. Recuerda utilizar las paredes para realizar combos y golpearles con una mayor efectividad. Mientras que no acabes con ellos, no podrás hacerle daño a tu papaíto.
Una vez que hayas eliminado a todos los malos, ve a beber algo de agua al estanque del fondo. Y entonces sí, lucha contra el Rey a la vieja usanza y sin preocuparte por nadie más. No es un enemigo difícil, pero cúbrete después de asestarle cada golpe por si acaso, para evitar daños.

Entrada al Palacio

Buscaré una entrada...

Sube por las escaleras y, tal y como has visto en la visión, **cruza el muro** para buscar una entrada. La cornisa se romperá y **caerás a un tejadillo verde** más abajo **(1)**. Continúa hasta las **barras que sostienen las banderas**. Debajo de ellas descubrirás un saliente de madera por el que podrás llegar hasta la **puerta** que se encuentra algo más abajo. A continuación, tienes que descender y liarte a sablazos con unos cuantos **zombis (4)** que pululan por la zona. Después, entra en el edificio para **salvar la partida** de nuevo.

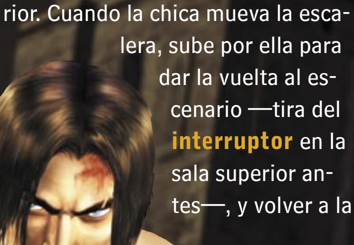


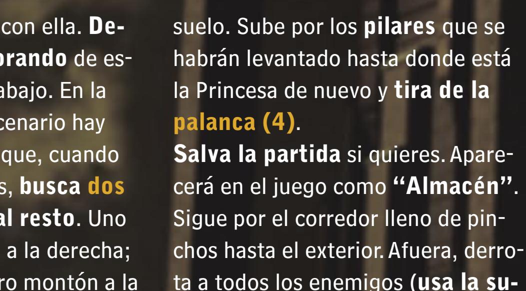


Subida a la Torre

Sube a las rocas del fondo y, desde ahí, a la cornisa blanca del muro. Comienza a subir por las barras de techo **(1)**. Arriba verás una escalera de mano y, en el otro lado, la **entrada al secreto (ver cuadro)**. Sube por la escalera. Verás una puerta a un lado y el **interruptor** en la pared que hay al fondo. **Cruza por las paredes evitando las cuchillas**, pulsa el interruptor y vuelve rápidamente a la puerta **(2)**. En la siguiente sección verás dos puertas: cada una en un extremo del corredor. Supera el **agujero con pinchos** en el suelo y baja las escaleras. **Pisa sobre el interruptor del suelo para abrir a la Princesa (3)**. Ella, a su vez, te abrirá la puerta de arriba, por la que debéis continuar. En la sala grande, baja por las escaleras que tienes delante y **salta al columpio** que hay en la pasarela inferior. Cuando la chica mueva la escalera, sube por ella para dar la vuelta al escenario —tira del **interruptor** en la sala superior antes—, y volver a la entrada para reunirte con ella. **Deberéis seguir colaborando** de esta forma hasta llegar abajo. En la parte más baja del escenario hay muchos soldados, así que, cuando acabes con todos ellos, **busca dos cajones diferentes al resto**. Uno está sobre unas cajas, a la derecha; y el otro, detrás de otro montón a la izquierda. Colócalos sobre las dos **baldosas blancas** que hay en el suelo. Sube por los **pilares** que se habrán levantado hasta donde está la Princesa de nuevo y **tira de la palanca (4)**.

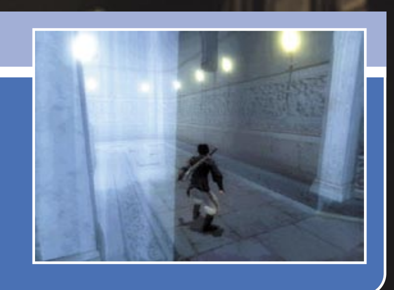
Salva la partida si quieres. Aparecerá en el juego como **"Almacén"**. Sigue por el corredor lleno de pinchos hasta el exterior. Afuera, derrota a todos los enemigos (**usa la supercongelación** para acabar antes, si te es posible).



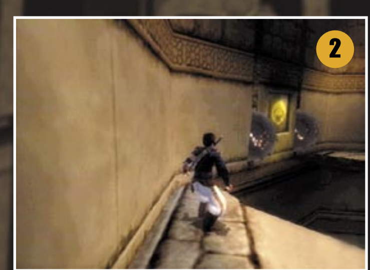


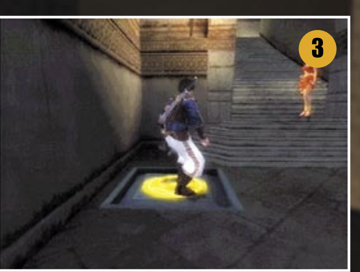
Agua Milagrosa

Una vez que hayas subido al piso de arriba ayudándote con las barras, cruza a continuación por la pared que atraviesa una cuchilla para entrar por la abertura que se encuentra justo al otro lado.
Ahora sólo tendrás que continuar avanzando por el pasillo hasta llegar a la Fuente de Agua Milagrosa.

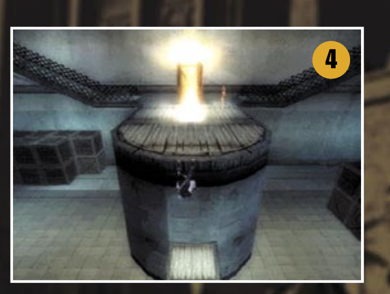






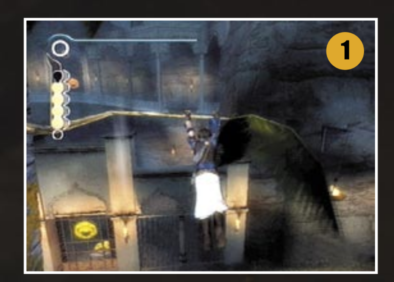


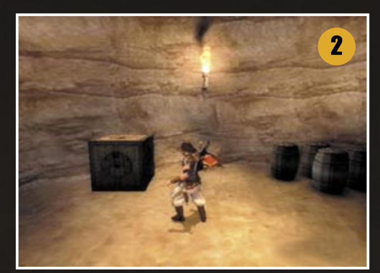




Casa de fieras del Sultán

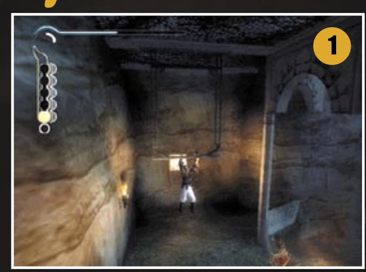
Sube al muro junto al punto para **salvar**. Encarámate a la **palmera** y sigue por la roca hasta la **rama del árbol** a su lado **(1)**. Salta al cerco de la puerta y, de ahí, al interior. **Acaba con seis pájaros** y entra por la puerta abierta. Mueve el **cajón** para que la Princesa entre por la rendija y **abra la casa de fieras (2)**. Sube por las barras. Se romperá la jaula de arriba. Salta al peñasco de la palmera y sube hasta la rama. Alcanza la parte más alta de la jaula, donde está la **palanca** que abrirá la puerta de entrada. Para bajar, salta al risco que sobresale del muro enfrente y **salva la partida** allí.



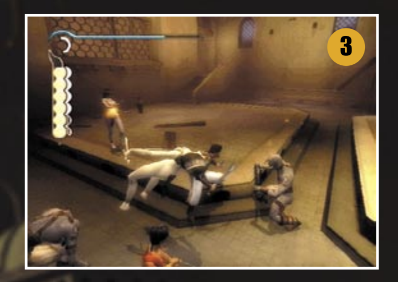


Acantilados y cascadas

Baja a la puerta que se habrá abierto, pero antes de cruzar, busca la **baldosa blanca** en la pared del fondo **(1)**. Usa el **interruptor** de arriba para subir una escalera y que la Princesa pueda reunirse contigo. Cruza la puerta de arriba cuando estéis juntos y **baja por el túnel** hasta la bifurcación. Acaba con los escarabajos de la izquierda y luego **sube por la pared con la baldosa amarilla** para utilizar la **palanca** que hay en el techo de esta sala. Entra por la puerta que se ha abierto delante. **Mueve el cajón** para que la chica se meta por la **rendija** y abra la puerta que hay pasillo abajo **(2)**. Ve por allí y **rompe los barriles** que tapan la **palanca** de la pared. Es una palanca con temporizador que abre la puerta del final del pasillo, lleno de cuchillas y pinchos. Al salir por la puerta, verás un vídeo. Salta a la cornisa de la izquierda de la entrada y sube por las palmeras hasta arriba. Por el camino te toparás con pájaros. Arriba, cruza la pared para continuar saltando por las palmeras hasta el puente. Quédate en la cascada hasta acabar con todos los pájaros. Gira la **palanca** para abrir la puerta inferior. Para bajar, salta a la palmera a la izquierda del puente. En el edificio, avanza hasta los **baños**. Acaba con los malos y verás el **punto para salvar (3)**.



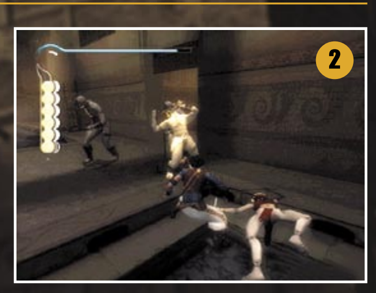




Los baños

Sube a la habitación de detrás, donde **verás una baldosa a modo de interruptor en el suelo (1)**. Coloca encima de ella el **jarrón** grande que hay a un lado y continúa por la puerta. **Déjate caer al agujero** cuando el tronco con pinchos se ponga en marcha. Salta el agujero con pinchos que tienes delante hasta el otro hueco. Para subir esta vez, tendrás que saltar de pared a pared hasta la rendija superior **(2)**. Una vez que llegues hasta la habitación grande, **acaba con todos los zombis y después salva la partida**.

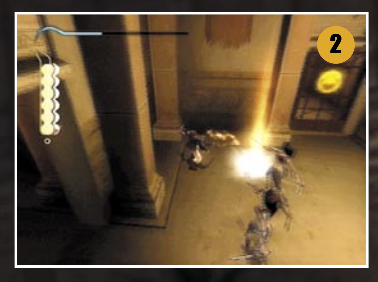




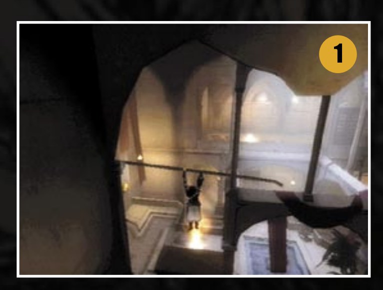
Por allí brilla algo...

Hay **tres interruptores dorados** en esta sala. Colócate encima del que hay en la **fuente** del centro. Farah se pondrá allí para mantenerlo. **Empuja la estatua** como en el vídeo, contra el interruptor de la izquierda. Sube por la pared del tercer interruptor para pisarlo y **corre hacia la puerta** antes de que se cierre **(1)**. Usa la **palanca** para drenar el agua de la fuente principal. Sube por las barras de los lados del escenario para alcanzar las **palancas** del techo. Cuando las dos estén bajadas, busca el **bloque de piedra** que hay a un lado y empújalo por el agujero que se habrá abierto en la pared. Regresa a los baños, porque es donde está el bloque que has tirado. Allí, **empuja el bloque** por la catarata para alcanzar la **escalera** de la pared de la izquierda.
Por la escalera llegarás a una sala en la que ya has estado, pero ahora estás en la parte de arriba. Baja al balcón de madera y sal por la **ventana rota**. Alcanza la pared de la izquierda y entra en la sala que hay sobre la puerta. Rodea la pared por arriba hasta salir por la puerta opuesta. **Continúa por las vigas** del techo hasta el final. Vence a unos cuantos zombis y **salva (2)**.



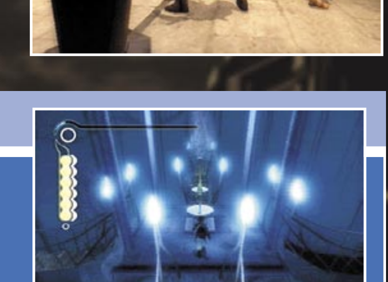


Sobre los baños

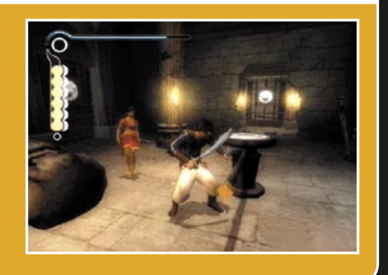




Sube las escaleras. Busca el **armario** del final del pasillo y colócalo junto al balcón. Desde él salta a la columna de la construcción central en el escenario principal **(1)**. Salta por las columnas al balcón de enfrente, donde hay una **nube de arena**. Ahora corre por la pared al balcón de la derecha. Allí está tu **segunda espada**, mucho más fuerte que la que tenías hasta ahora. Vuelve al balcón de antes y rompe la puerta de madera con la espada. Baja por el pasillo —no olvides el **secreto** en la pared—, hasta la siguiente puerta de madera que comunica con la sala donde está la Princesa. Ve a la pared de la que sale luz y rompe el muro **(2)**. Baja por la gruta hasta ver el vídeo. Ve al otro extremo del balcón y **arrastra el bloque de piedra** al centro. La Princesa se colará por la grieta, y tú mientras **usa la roca para alcanzar la barra** que se ve más arriba **(3)**. Ve al pilar del centro de la estancia y sigue por la cornisa de la izquierda. Avanza por la derecha y baja al último saliente. Sube saltando de una pared a otra por la parte más estrecha hasta el saliente de más arriba en el muro de enfrente. Desde allí, alcanza el **pilar** con la nube de arena y déjate caer al saliente de abajo para acceder al balcón. **Reúnete con la Princesa en la sala de la palanca (4)**. Al abrir la puerta, saldrán escarabajos. Sigue por el corredor, pero espera: hay un **secreto** en la pared. Al final del pasillo hay un **bloque de piedra**. Muévelo para que Farah se meta por el agujero y despliegue unos salientes. Sube las escaleras al otro lado y ve a una sala con columnas y enemigos. Elimínalos y **salva la partida**.

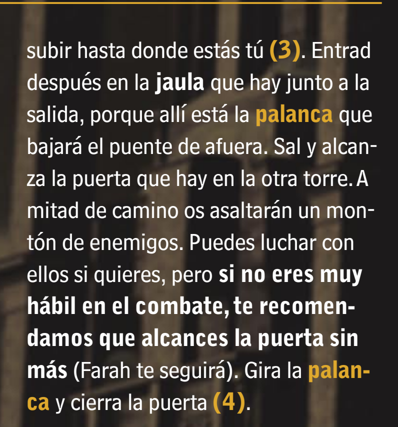


Agua Milagrosa



Después de coger la segunda espada, rompe la primera puerta de madera que verás para salir a un pasillo con escaleras hasta la sala grande. En ese pasillo, busca la pared de la derecha que está un poco agrietada y rómpela. Un nuevo aumento a tu barra de vida te espera tras beber de la fuente.

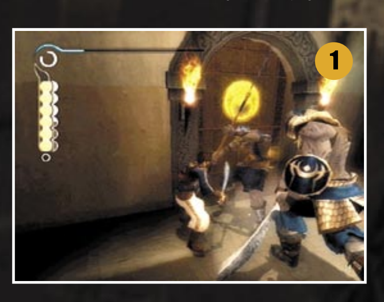
Príncipe de Persia Original

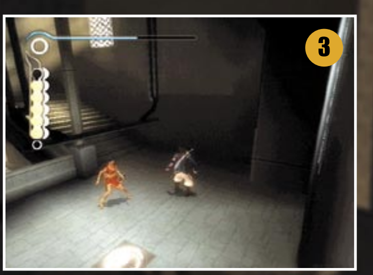
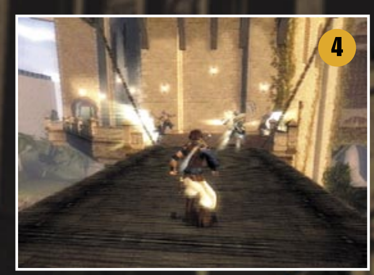


Rompe la pared que verás enfrente de la puerta por la que has entrado para desvelar una reja secreta. Tienes que mover la palanca hacia la derecha para abrir la puerta. De esta forma, desbloquearás el *Prince of Persia* original. Ahora salva la partida, porque a partir de este momento comenzará el juego antiguo y no podrás regresar a este punto sin haber cargado previamente la partida.

Amanecer

Rompe la puerta que hay al fondo de la sala para continuar por el pasillo. **Pisa el interruptor** que hay al final, detrás de los barriles; y entra por la puerta que habrás abierto, al comedor de los soldados. Allí, lucha con todos los soldados y **no te olvides de proteger a Farah**, claro **(1)**. Encontrarás una **fuente** en el piso de abajo. Cuando hayas acabado con todos, se formará el **punto para salvar** cerca de la Princesa. Salva la partida, que quedará apuntada en tu tarjeta de memoria como "Comedor de soldados". Sube a los **escombros** que hay en la parte inferior y utiliza la pared para alcanzar la barra que hay más allá. Salta hasta la **columna** del fondo y continúa hasta la **nube de arena** que hay encima del punto para salvar. Desde la cornisa de este balcón, podrás saltar a una **barra** que hay a la izquierda un poco más arriba. Y desde ahí, al otro balcón cercano. Ve por la pared hasta el segundo balcón, donde esta la puerta de salida hacia el **puente** del castillo. Una vez afuera, rodea el castillo por la izquierda y **salta a los palos de las banderas** hasta el final. Unas trampas se pondrán en marcha cuando intentes subir **(2)**. Al final del balcón superior, **usa la palanca del techo** para abrir la puerta que da al interior del comedor. Baja las escaleras y **tira de la palanca** que hay sobre la baldosa blanca para que Farah pueda subir hasta donde estás tú **(3)**. Entrad después en la **jaula** que hay junto a la salida, porque allí está la **palanca** que bajará el puente de afuera. Sal y alcanza la puerta que hay en la otra torre. A mitad de camino os asaltarán un montón de enemigos. Puedes luchar con ellos si quieres, pero **si no eres muy hábil en el combate, te recomendamos que alcances la puerta sin más** (Farah te seguirá). Gira la **palanca** y cierra la puerta **(4)**.



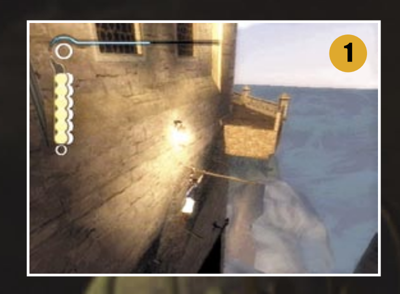



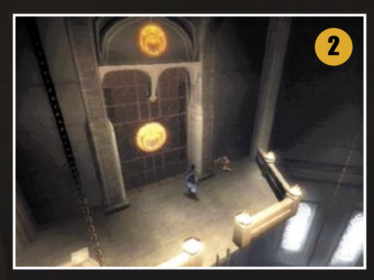
Palacio Real



Puente

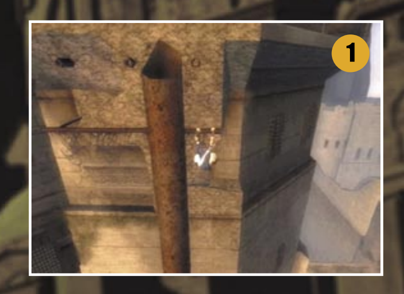
Una vez dentro de la sala con el pilar y el puente en el centro, sube por las escaleras y **alcanza la barra corriendo por la pared**. Llega al balcón del final subiendo por las barras y baja la **palanca** del techo para mover el puente. Farah hará lo mismo en el otro lado. Cuando el puente esté arriba del todo, **sube por la roca** que hay en el balcón con cuidado de la cuchilla. Sube hasta el saliente de más arriba. Salta al puente y, desde ahí, al **agujero** del muro. Sal afuera y ve por las barras de la derecha hasta el siguiente balcón **(1)**. Vuelve a entrar en la sala para usar la **palanca** que verás. Después, sube al puente. Farah volverá a tirar de su palanca para **mover el puente** y que puedas alcanzar la escalera que hay en lo alto: allí está la puerta de salida. Para abrirla tendrás que ir por la izquierda; pero antes, **salta a la barra** para que Farah suba por una escalera y espera a que ella se meta por la rendija que hay a un lado para encontrar el **interruptor** que abrirá la puerta **(2)**. Una vez que os encontréis fuera los dos, **olvídate de los pájaros del escenario y corre hasta llegar el punto para salvar** la partida. Verás una nueva secuencia de vídeo.


1


2

Puente destruido

Hay una **fuente** a la derecha. Baja por el andamio de madera **(1)**. Salta a las dos vigas y otra vez al muro para rodear la pared de la izquierda. Cuando no puedas seguir, baja impulsándote de pared a pared. Abajo, corre por la izquierda, sube a la pared de madera y salta a la barra de arriba antes de que el suelo se caiga. Ve por la izquierda y salta a la cornisa de la nube de arena. Salta al edificio donde está Farah. Sigue por la izquierda; llegarás a una viga por la que acceder al patio de los pájaros y el **punto para salvar (2)**. Corre por la pared derecha y salta por las barras al final. **Salva la partida**.


1



2

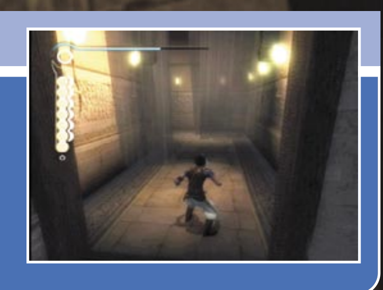
Nos encontraremos en los baños

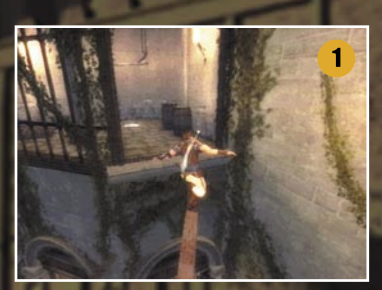
Baja al piso inferior. Se trata de que **avances por los cantos de las ruinas, puertas y barras metálicas hasta la torreta donde está el interruptor (1)**. A mitad de camino te atacarán algunos pájaros: **procura que no te tiren al suelo** y acaba con ellos **(2)**. Después de tirar del interruptor, se habrá abierto una **puerta** justo debajo. Baja y usa la **palanca** del techo para abrir otra puerta **(3)**. Sal, acaba con los escarabajos que habrán salido del lugar que has abierto y tira de la **palanca** que hay allí. Cuando la verja que hay delante de la puerta de salida suba, podrás cruzar por ella corriendo por la pared si te das prisa en volver a recorrer todo el camino sobre las vigas hasta el principio. Cuando llegues, tira de la **palanca** del techo. Cruza por la pared de la izquierda hasta allí y **pisa el interruptor** (hay un **secreto** en la pared). Sal por abajo y recorre el túnel hasta la **sala de la catarata**. Deberás bajar cruzando por troncos y cornisas hasta el **túnel** que hay abajo **(4)**. Es un camino bastante fácil de superar hasta llegar al **punto para salvar**, eso sí, si tienes cuidado cuando camines por los troncos y con los murciélagos.



Agua Milagrosa

Una vez alcances el interruptor que abre la puerta de salida del patio, examinando la zona descubrirás unos barriles al lado. Rómpelos para empezar después a golpear la pared que hay detrás de ellos. Una vez rota la pared y dejado al descubierto un agujero, sigue el pasillo que se abrirá hasta la fuente.




1


2


3


4

Cascada

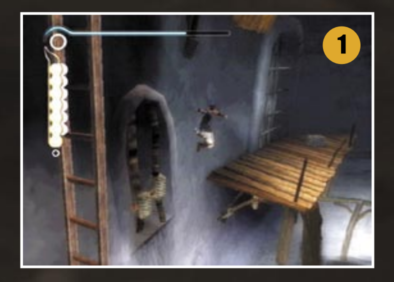
Continúa por el tronco hasta la cueva **(1)**. **Rompe la pared** y cruza las pasarelas de madera que se romperán al pisarlas, hasta la otra entrada en la pared. Tendrás que hacer lo mismo en la siguiente cueva **(2)**. Cuidado con los **murciélagos** al final. Ahora salta a la estalactita y, después, a la pasarela de madera (que se caerá); luego ve a la siguiente pasarela sin dejar de correr, sigue por la pared y salta a la estalactita de la izquierda. Vuelve a la pared de la izquierda por la segunda estalactita. Al final de la cornisa **salta de estalactita en estalactita hasta el punto para salvar** en el saliente del fondo.





Caverna de escaleras

Sube a la cornisa que hay al lado y comienza a saltar de estalactita en estalactita como hiciste antes, hasta el **saliente en la roca** del final. Cruza el puente y acaba con los murciélagos antes de nada. **Corre por la pared** hasta la siguiente pasarela. Haz lo mismo hasta la siguiente y sube a la escalera. Baja por ella hasta la mitad y salta de espaldas hasta el saliente que hay al lado **(1)**. Continúa bajando hasta el suelo, donde está el **túnel** por el que debes continuar **(2)**. En la siguiente estancia, ve a la izquierda, **sube a la cuerda y salva la partida**.





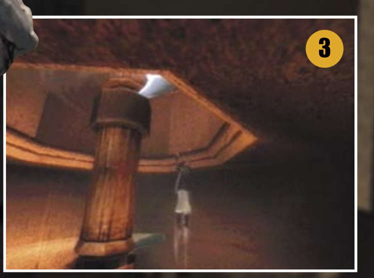
Depósito subterráneo

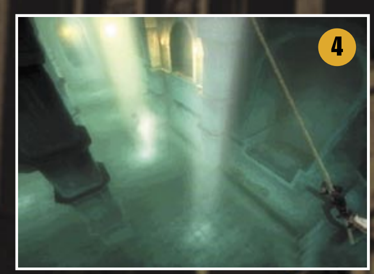
Desde el hueco del punto para salvar, sube a la cornisa. Camina por las vigas hasta el centro y **alcanza la parte rota de la columna** del fondo **(1)**. Salta a la cuerda del centro y de ahí al arco roto. Recorrelo por la izquierda y alcanza la **cuerda**. Toma impulso para saltar a la otra soga que hay un poco más allá, a la derecha **(2)**. Cuando caigas en el hueco de la pared, un montón de **cuchillas** se activarán. Sigue por la izquierda —hay una **nube de arena**—, **salta a la cornisa** que hay encima de las cuchillas del suelo y continúa por arriba. Habrás llegado a una sala pequeña con un **pozo** a un lado. Tira de la **palanca** que hay en el centro, acaba con todos los murciélagos que acudirán y métete por el pozo abierto.

Con cuidado de las cuchillas, **ve bajando por los pequeños salientes (3)**. Al final, empuja el bloque que verás para volver a la sala principal. Sal y **lleva el bloque hasta el hueco** donde está la **nube de arena**. Sube por la cornisa hasta el hueco del que has salido antes. **Salta de cuerda en cuerda** hasta llegar al hueco que verás justo a la derecha **(4)**. Entra dentro si quieres para conseguir una **nube de arena** más. Si no, simplemente sigue subiendo por esa última cuerda para salir finalmente por la **claraboya rota**. Saldrás por la boca de un pozo al exterior. Como siempre, derrota a todos los enemigos que se encuentran en el escenario para poder **salvar la partida**.



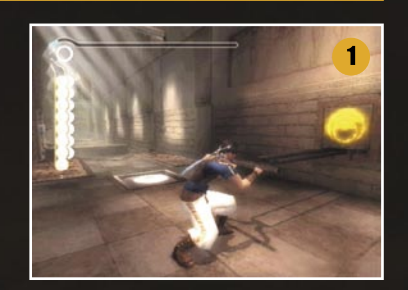






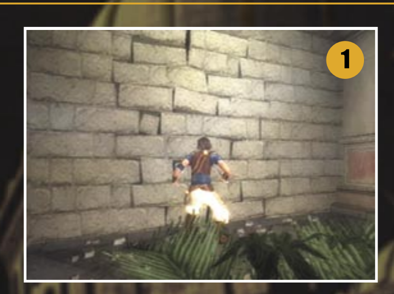
Fuera del pozo

Entra al edificio y sigue por el pasillo hasta la sala grande. **Salta a la cuerda** y observa la habitación: **dos interruptores** en lo alto y una puerta. Primero aprieta el interruptor blanco; después, el amarillo; e inmediatamente después, salta hacia la puerta antes de que se cierre. En la siguiente sala verás **dos interruptores** también. Tira de la palanca del amarillo para poner en marcha las **trampas** y de paso abrir la puerta del final **(1)**. Después, pisa el interruptor del suelo para desplegar una plataforma en el medio del **agujero** del pasillo. Salta a ella corriendo por la pared, supera las cuchillas y sube las escaleras hasta la puerta rápidamente. Llegarás a lo que parecen los baños por fin, pero **antes de salvar la partida, deberás derrotar a unos cuantos malos**. Por cierto: hay una enorme **piscina con agua** en el centro por si te hace falta.



Harén del Sultán

Continúa pasando detrás de la cortina que hay a un lado de la piscina. Llegarás a una **sala cerrada con una pared que puedes romper** a la izquierda. En la siguiente sala, haz lo mismo **(1)**. Llegarás a la parte enrejada que se veía desde la primera sala. **Tira del interruptor que hay en el techo** y vuelve hasta la puerta que se habrá abierto allí. Cruza el pasillo corriendo por la pared, recoge la **nube de arena** y sigue hasta el final. **Oirás la voz de la Princesa pidiendo auxilio**. Rompe los muros que te parezcan sospechosos hasta llegar a ella y derrota a todos los enemigos para ver una secuencia de vídeo. Después, **salva la partida** si quieres. Se quedará registrada como "¿Qué me habéis llamado?". Después, **busca la estatua y muévela** para que Farah se meta por el **hueco** de la pared y te abra la puerta de al lado **(2)**. Sal afuera y





usa la palanca para abrir la siguiente puerta. Alcanza entonces la **Sala del Conocimiento**, donde verás varios **espejos**. Acaba con todos los zombis primero para poder **salvar la partida** después.

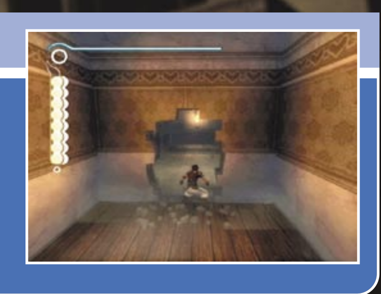
Sala del Conocimiento

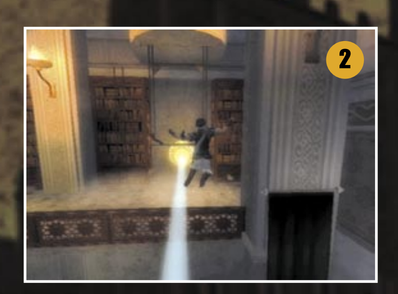
Gira **el espejo de la entrada** para que la luz entre en la sala y entra en ella. Es una **biblioteca** con varios pisos y espejos. Lo primero que has de hacer es **romper el muro** que hay a la izquierda de la entrada. Entonces, **coloca todos los espejos sobre las zonas oscuras** que tienen cerca en el suelo, para reflectar la luz sobre ellos, hasta el **símbolo del bloque central (1)**. Sube al pilar que se ha levantado para saltar a las ruinas junto a la puerta donde está la tercera espada. Sigue por la izquierda hasta la **librería** que hay en el piso superior para ver un vídeo. **Coloca el espejo que hay al fondo mirando hacia la librería** donde está Farah. Sube a la columna con R1 para pisar el **interruptor blanco**: esto abrirá una de las librerías de al lado. Sube a ella saltando sobre la pared opuesta varias veces. Cuando estés arriba, corre por la pared hasta la columna de la derecha. Alcanza la **escalera** que ves un poco más allá saltando sobre la pared y sube. Ahora tendrás que continuar por las vigas del techo, cuidado con los murciélagos. Cuando puedas, ve hasta el centro de la sala para **mover el espejo hacia la derecha**. De esta forma, la luz se proyectará sobre el balcón del fondo, que tiene dos espejos. Ve hasta allí y **coloca los espejos de forma que la luz llegue hasta donde está Farah**. Vuelve abajo por la pared de la derecha y salta por la columna que está rota cerca del último espejo. En la librería donde estuviste antes, vuelve saltando por los nuevos salientes hasta donde está la Princesa **(2)**. Entonces, **salta a la cuerda por la columna rota**. Alcanza las cornisas de la pared de enfrente y sube por ellas hasta la escalera que hay en la esquina derecha.

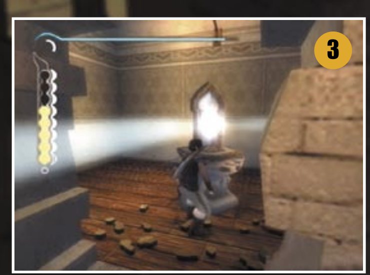
Rompe las paredes hasta el habitáculo donde está el cristal; también habrás visto un espejo y un interruptor. El **interruptor** abrirá unas plataformas para que puedas volver al balcón de los dos espejos. Allí, tendrás que **recolocar los espejos** trayendo el que está más lejos para reflejar la luz hacia el balcón nuevo. Mueve el último espejo que has visto hasta que la luz del cristal se refleje **(3)**. Con esto habrás abierto la puerta del área inferior y **coge tu nueva espada**, la tercera ya.
Tira del **interruptor** para abrir la puerta del fondo. Llegarás así al observatorio. Mata a los zombis como de costumbre y **salva la partida**.

Agua Milagrosa

Una vez que hayas recorrido las vigas del techo del escenario, dirígete hasta la esquina de enfrente del lugar donde comienzas este nivel, pasando antes por las cuchillas de la pared.
Una vez allí, rompe la pared para descubrir un pasillo oculto que te conducirá hasta la fuente milagrosa.





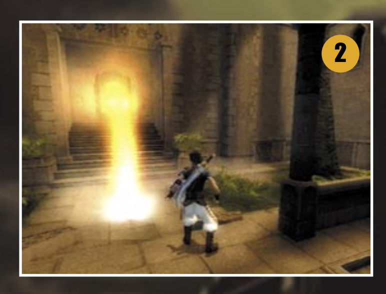


Observatorio

Colócate encima de las escaleras centrales para que Farah, que se habrá metido por la rendija, eleve la plataforma. Salta adelante cuando estés arriba y alcanza las **banderas** de la derecha. En el balcón más alto, **pon la palanca mirando al centro**. Salta a las barras de los planetas hasta la columna central. Desde ahí, hasta el siguiente balcón, también con una **palanca**: gírala.

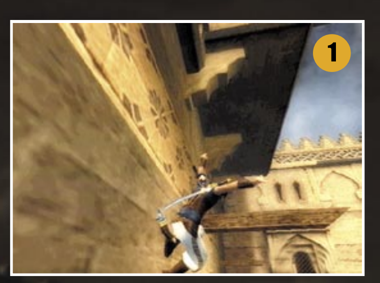
Vuelve a saltar por las barras de los planetas hasta la **palanca del techo**. Los planetas se moverán. Salta a la cornisa del **interruptor**. Al pisarlo, aparecerá un saliente para que puedas regresar al primer balcón. **Vuelve a saltar por las barras hasta el balcón** con el **mecanismo** que abre la puerta principal **(1)**. Sigue hacia abajo por las sogas y cruza después la puerta con Farah. Mientras ella se cuela por la rendija, a ti te tocará **atravesar varios pasillos llenos de trampas**. Al final de estos, derrota a los cinco soldados que te esperan espada en mano para terminar el nivel y poder **salvar la partida (2)**.

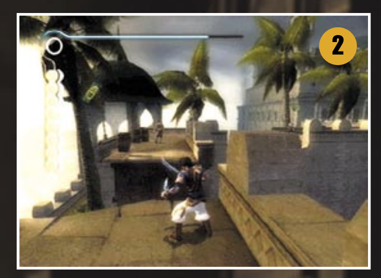




Patios de la Sala del Conocimiento

Utiliza la escalera para alcanzar el saliente que hay en la pared. Sube a las ruinas y acaba con los tres **pájaros** antes de continuar. Desde ahí, salta hasta la **cuerda** y alcanza la **viga** de al lado. Verás más pájaros en la pared de enfrente. Alcánzalos y acaba con ellos. **Continúa por las vigas** que hay en el primer patio **(1)**. Salta a las **cuerdas** hasta el saliente y, de ahí, hasta el siguiente. Baja. Dentro está la **palanca** que liberará a Farah y abrirá las demás puertas. Sigue por la de enfrente y **agárrate a la barandilla** para cruzar el agujero de pinchos. Baja por las escaleras **evitando las cuchillas**; abajo habrá algunos escarabajos. Sigue el pasillo hasta salir a las murallas. Hay **dos nubes de arena** y una **piscina** abajo **(1)**. Deberás luchar con algunos soldados zombis antes de poder **salvar la partida**. Se quedará registrada como "En las murallas". Una vez hecho esto, dirígete hasta el fondo y sube a la **viga** que hay en la esquina izquierda. Verás una nueva secuencia de vídeo al intentar cruzar el puente.





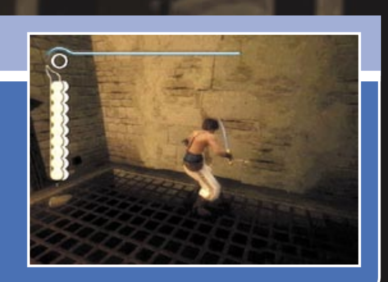
Prisionero buscando una salida

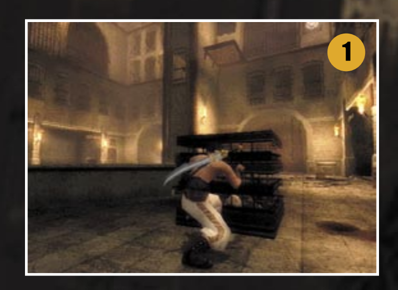
Una vez dentro de la prisión, baja por la escalera que hay a un lado. Comienza a rodear la pared por la izquierda **pisando los interruptores** de los muros hasta elevar una pequeña **rejilla metálica** que te bajará un piso más. Continúa hasta el suelo haciendo lo mismo en todos los **interruptores** siguientes. Cuando hayas acabado con los zombis, **salva la partida** si quieres. **Empuja la jaula de hierro hasta el interruptor** en el suelo que hay al lado de la fuente de agua **(1)**. Continúa por la puerta que se ha abierto y recorre el pasillo (hay un **secreto** en la pared). Cuando alcances la cámara de torturas, verás **dos interruptores** allí. Tira de ellos y sube por las paredes rápidamente hasta la viga que hay en lo alto **(2)**. Al final de la viga, alcanza la que hay enfrente, encima de la puerta por la que has entrado. Salta ahora a los **interruptores blancos** que hay en las paredes de los lados para juntar los muros de esta pared. Cuando estén juntos, salta de uno a otro antes de que vuelvan a su posición original **(3)**. Arriba, sube hasta la última viga y, desde allí, a la **barra** que cruza la sala para alcanzar la cornisa más alta. Después de coger la **nube de arena**, pulsa los últimos **interruptores** hasta la viga más alta. De allí, a la escalera para subir al exterior **(4)**. Acaba con los soldados y **salva la partida**.

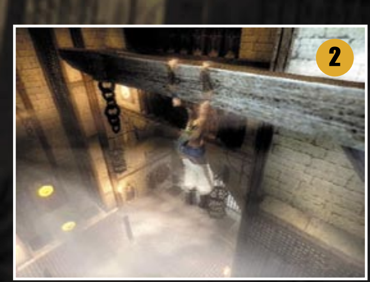


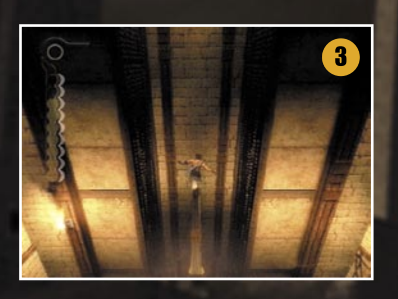
Agua Milagrosa

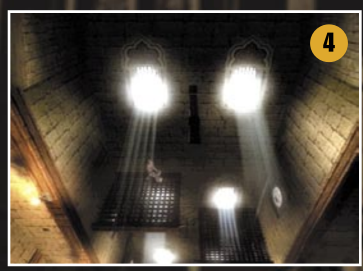
Se encuentra justo en la pared que hay a la derecha, exactamente entre la prisión y la cámara de torturas. Como viene siendo habitual en los lugares ocultos del juego, tienes que recorrer el pasillo entero hasta llegar finalmente a la fuente de agua para aumentar una vez más el tamaño de tu barra de vida.











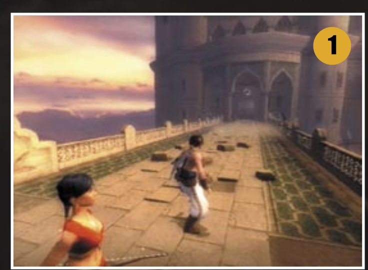
Torre del Alba



¡Lo hemos conseguido!

Pisa el interruptor blanco que hay encima de las escaleras para **levantar un pilar en el muro** de la derecha. Desde allí podrás alcanzar sin problemas el **tejado de maderas**. Pulsa el **interruptor** que verás en la pared para levantar otro pilar en el otro extremo del patio. Desde él podrás subir al otro **tejado**. Allí hay un **bloque de piedra que debes tirar y empujar debajo del interruptor amarillo** que hay en el centro de las escaleras.

Una vez que hayas apretado el interruptor amarillo, cruza rápidamente la puerta y el puente, pero teniendo mucho cuidado con los pájaros de la zona **(1)**. Entra y sigue el pasillo —hay un nuevo **secreto** esperando oculto en la pared— hasta la sala redonda. Una vez que estéis los dos en el centro del **ascensor**, se pondrá en marcha. No pasará mucho rato hasta que aparezcan cientos de enemigos, hay **agua** a los lados por si te hace falta.



Una vez que lleguéis arriba, tendrás que haberte deshecho de todos los malos. Salta a la **palanca** del techo y **salva la partida**.

Agua Milagrosa

Dentro de la torre, antes de llegar al salón, verás una pared agrietada en el pasillo. Rómpela para llegar a la fuente.



El Reloj de Arena

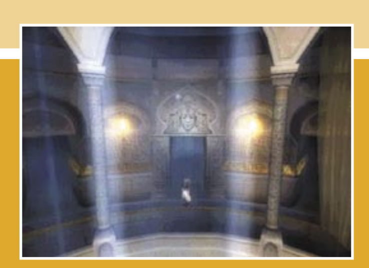




Sube por las cornisas de las paredes hasta la barra que hay junto al reloj. Desde ella podrás **saltar encima del reloj** para ver una secuencia de vídeo.
Después de la larguísima secuencia de vídeo, recorre el igualmente larguísimo pasillo hasta una **estancia redonda con varias salidas**. Es un pequeño puzzle para encontrar a Farah **(ver cuadro)**. Cuando la encuentres, verás otra secuencia de vídeo. Y cuando despiertes, lo harás en una **tumba llena de zombis, sin espada ni daga.** Corre a la sala de al lado para encontrar una **espada (1)**. Estará protegida por un **campo de energía que tendrás que eliminar con los espejos**. Simplemente, coloca los espejos en las zonas más oscuras del suelo para que la luz se refleje en el símbolo del altar **(2)**. Tu nueva espada es más grande y fuerte que las anteriores: tanto, que ya no tendrás que pinchar a los enemigos para sacarles la arena del cuerpo. Vuelve a la tumba para acabar con los zombis y **salvar la partida**.

Puzzle de Farah

Numera las salidas de izquierda a derecha sin contar la entrada: hay siete en total. Debes llegar hasta el segundo piso y allí ir junto a Farah. Si entras por la salida incorrecta, volverás a la entrada. El orden a seguir es éste: entra primero por la cuarta y saldrás por la sexta. Después, entra por la primera y saldrás por la tercera. Entra por la quinta y saldrás por la segunda. Por última vez, entra por la séptima y llegarás al piso superior. En el segundo piso hay nueve salidas.

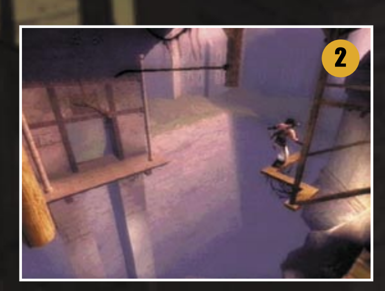


Entra por la sexta y saldrás por la tercera. Ve a la primera para salir por la novena. Verás a Farah al cruzar la quinta salida.

Farah, ¡Regresad!

Después de salvar la partida, **rompe la puerta de madera** que hay a un lado de la sala donde estaba la espada. Desde el balcón, salta a las **barras** que hay en la pared hasta la cornisa donde están los malos. No tendrás problemas para acabar con ellos, ya que la nueva espada es muy fuerte **(1)**. **Salva si quieres la partida.** Continúa por el andamio **(2)**, pero recuerda que ahora no tienes la daga del tiempo y no podrás retroceder si te caes. Junto a la **fuente de agua**, sube a la columna y de ahí a la viga. Alcanza la plataforma con dos columnas a los lados saltando a la **viga central**. Cuando no puedas continuar, salta de pared a pared hasta la cornisa. Más arriba verás a Farah huyendo. Acaba con los zombis y **salva la partida (3)**.

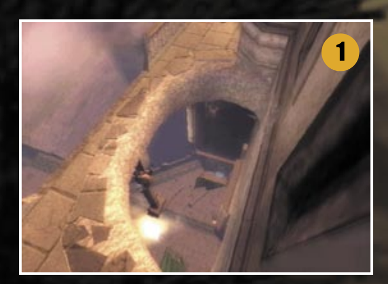




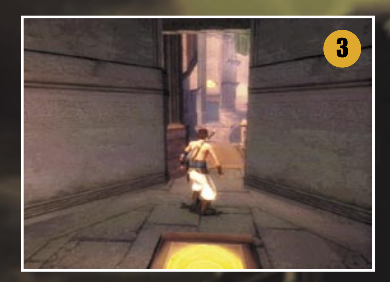


Subida a la Torre del Alba

Comienza subiendo por la **barra** que hay a la derecha. Ve por la izquierda **de viga en viga hasta la columna** y vuelve a la derecha para alcanzar el piso superior **(1)**. Arriba, rodea el edificio por la izquierda con cuidado de los **murciélagos**. Salta de pared a pared en el hueco estrecho que verás al final. Sigue la cornisa, **saltando por las vigas y los hierros (2)**. No tienes pérdida, sólo has de ir de derecha a izquierda **hasta la torreta hueca**.







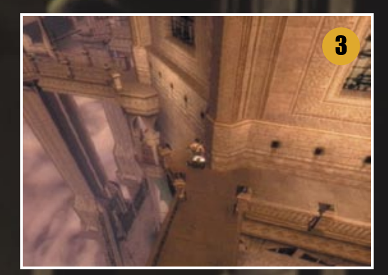
Allí, **cuélgate de la rendija** —justo encima del dibujo de la línea lisa de la torre— para saltar a la pared de enfrente. Baja saltando de pared a pared hasta el final. **Pisa el interruptor y corre por el muro** hasta la puerta de la otra torre, porque el suelo se habrá desprendido **(3)**. A continuación, sube por las escaleras saltando de unas a otras hasta llegar arriba. Acaba con todos los soldados de la zona y **salva la partida**.

Puesta de Sol

Sube a la **columna** que hay encima de las rocas. **Salta por las barras** que se romperán dejando un **agujero** en la pared al que deberás subir **(1)**. Rodea el edificio por la izquierda hasta las vigas de hierro y **alcanza la columna ancha y rota** que hay al fondo **(2)**. Sube saltando de pared a pared dentro de la columna hasta arriba. Allí, sigue por el **puente** de la izquierda buscando la manera de rodear el edificio **(3)**. Llegarás a una zona en la que hay una **columna** en lo alto, bastante alejada. Corre por la pared y salta hacia ella sólo al final.







Desde esta columna, **salta al tejado verde** y sube por la barra del medio. En la cornisa que hay arriba, también tendrás que correr por la pared y saltar al final hasta la **escalera** que conduce a la torre.

El Visir

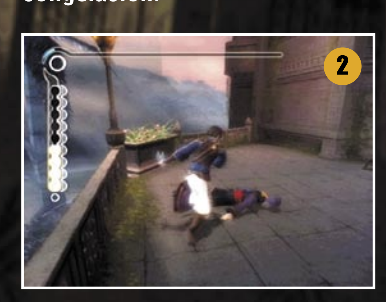
Después de la espectacular secuencia de vídeo en la que habrás vuelto al principio del juego para intentar impedir que el Visir se apodere de la Daga del Tiempo, sólo te quedará una cosa por hacer: acabar con el Visir.

El villano se colocará al final de la sala y lanzará sobre ti tres clones, uno cada vez, que te atacarán con el bastón. Durante el tiempo que vivan los clones, no podrás hacerle nada al auténtico Visir **(1)**. Tu barra de vida se habrá consumido hasta tener la misma que tenías al principio del juego, y no hay nada de agua cerca, así que **sé cuidadoso. Con los dos primeros Visires, utiliza el salto contra la pared para atacarles por detrás; pero con el tercero, será mejor que luches cuerpo a cuerpo cubriéndote cuando te ataque (2)**.

Si tienes algún problema -que seguro que los tendrás-, **usa la supercongelación**.

Al acabar con el tercer Visir, dirígete rápidamente hacia el auténtico y atácale. Entonces verás otra nueva secuencia de vídeo. Después de eso, sólo **tendrás que darle el golpe de gracia** para que el malvado Visir caiga de una vez **(3)**. ¡Fin del juego!







COMPUTER HOY JUEGOS

presenta la colección Los Mejores Juegos para PC



GUIA RÁPIDA Y MANUAL

Y ADEMÁS

Incluye manual y guía rápida

para jugar sin problemas

JUEGO+REVISTA **3,99€**

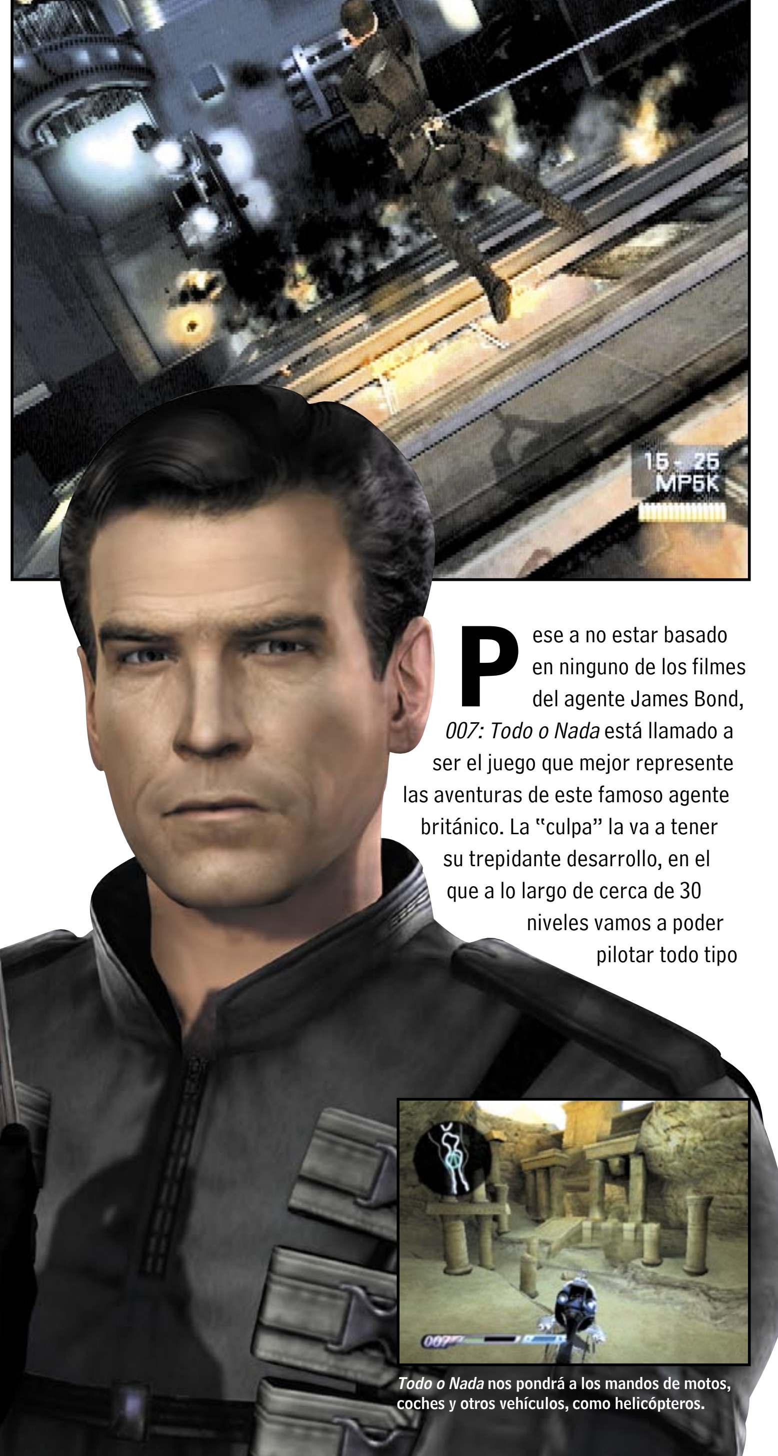
A LA VENTA EL 2 DE ENERO

Compañía **EA Games** | Género **Acción** | Fecha prevista **25 de febrero**

Un diamante para la eternidad

007 TODO O NADA

El agente secreto más carismático del celuloide regresa a PS2 con *Todo o Nada*, su tercera aventura original para consola, un juego en el que se va a plasmar como nunca toda la acción de sus películas.





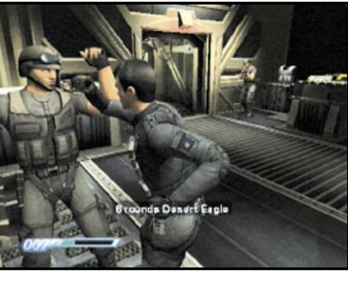
Pese a no estar basado en ninguno de los filmes del agente James Bond, *007: Todo o Nada* está llamado a ser el juego que mejor represente las aventuras de este famoso agente británico. La "culpa" la va a tener su trepidante desarrollo, en el que a lo largo de cerca de 30 niveles vamos a poder pilotar todo tipo de vehículos (helicópteros, motos, deportivos...), utilizar un montón de gadgets, como arañas espía, o participar en espectaculares tiroteos y combates cuerpo a cuerpo. Y todo, con el glamour típico que siempre rodea al personaje, que se plasma especialmente en la presencia de bellas señoritas, los coches lujosos y los artilugios de Q.

LO MÁS NOVEDOSO ES QUE ESTA VEZ vamos a poder verlo todo desde una perspectiva en tercera persona, en lugar de la típica perspectiva subjetiva que ha acompañado a las anteriores aventuras de Bond, un detalle que va a hacer de *Todo o Nada* el juego más vistoso de todos los protagonizados por 007. Es más, según los creadores del juego, la razón de este cambio de perspectiva se debe a que, como en las películas, sólo seremos capaces de sentirnos como James Bond si le vemos en pantalla... y la verdad es que razón no les falta. Así, en *Todo o Nada* veremos al agente 007 plantar explosivos, utilizar todo tipo de artimañas en los combates cuerpo a cuerpo, parapetarse

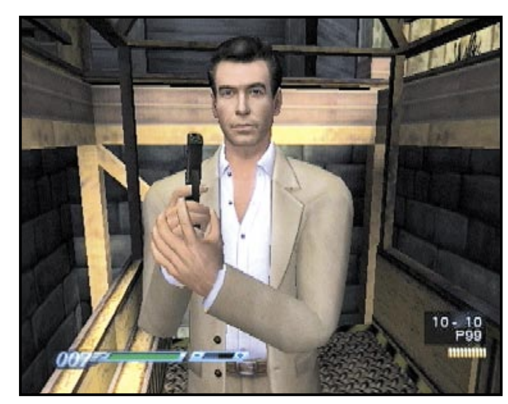
Todo o Nada **nos pondrá a los mandos de motos, coches y otros vehículos, como helicópteros.**

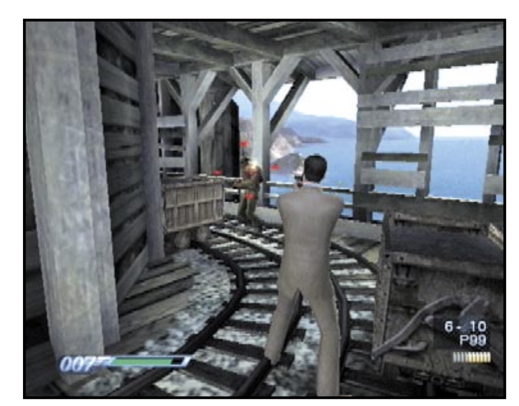


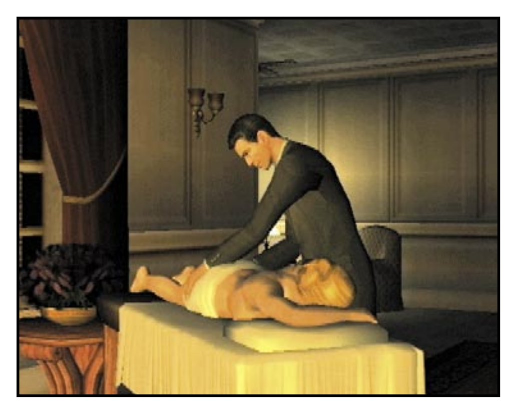
El sentido Bond nos permitirá parar el tiempo y analizar todo lo que sucede a nuestro alrededor.



En los momentos de acción podremos optar por las armas de fuego o el combate cuerpo a cuerpo.


Gráficamente, *Todo o Nada* promete ser uno de los juegos más impactantes de 2004. Fijaos sino en la recreación de Pierce Brosnan.

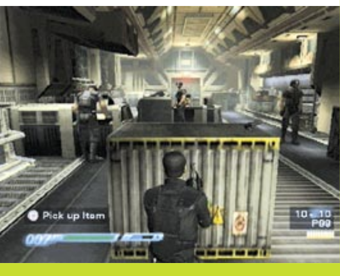

Habrá niveles de conducción y por supuesto de disparo, en los que por fin veremos a Bond con una cámara en tercera persona.

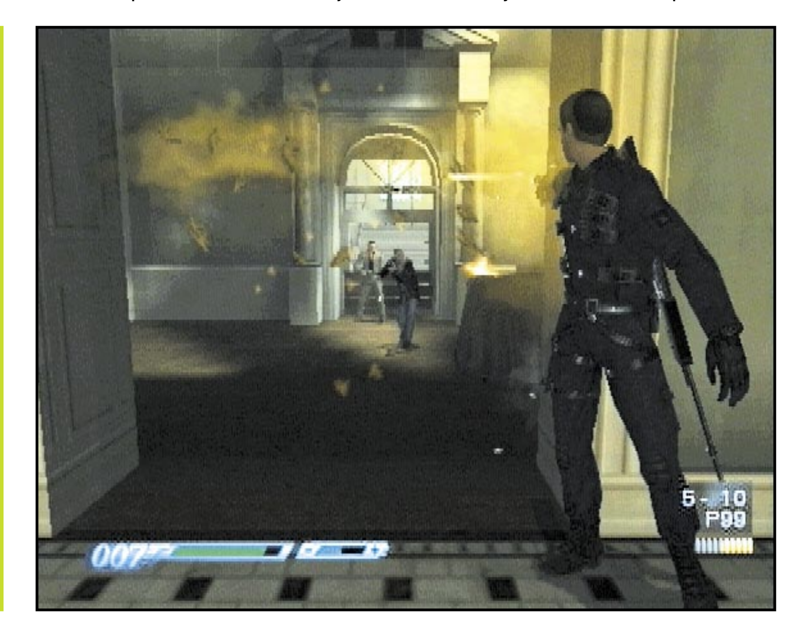

Tampoco faltarán los detalles típicos del agente secreto, como "masajitos" a bellas señoritas y otras lindezas de ese tipo.

Con licencia para "variar"

Los juegos inspirados en el agente secreto James Bond siempre han ofrecido una variedad digna de mención, pero el caso de *Todo o Nada* va a ser todavía más especial. Va a ofrecer los típicos niveles de acción y disparo, con nuevos alicientes, como descender por la fachada de un edificio, así como un montón de nuevos vehículos para conducir (motos, helicópteros) y combates cuerpo a cuerpo, sin armas. Y eso por no entrar en detalles acerca de su modo Cooperativo para dos jugadores, su modo Online... Una verdadera pasada.



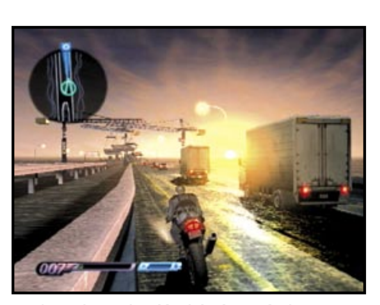




en las paredes para evitar los disparos enemigos y mil acciones más vistas hasta la saciedad en sus filmes.

A TODAS ESTAS POSIBILIDADES SE UNIRÁ una completamente nueva, el llamado "sentido Bond", con el que paralizaremos el tiempo para analizar la zona que nos rodea y decidir cómo actuar, sin molestias de enemigos o disparos. Por si esto fuera de poca ayuda, cuando activemos este sentido unos indicadores nos mostrarán los objetos con los que podemos interactuar, pudiendo elaborar distintas estrategias para una misma situación. Y todo, como siempre, con un control exquisito, tan asequible como preciso, que se adapta perfectamente a las distintas situaciones (conducción, acción...). Eso por no hablar de su explosivo apartado gráfico, que destaca tanto en las fases de conducción, con un motor similar al de *Need For Speed Underground*, como en detalles como la recreación de Pierce Brosnan, el actor que da vida a Bond. Sin duda será el broche de oro a uno de los primeros pelotazos del 2004.


Bond podrá utilizar todo tipo de gadgets, algunos tan conocidos como las gafas de visión térmica.


Las fases de conducción dejarán a más de uno con la boca abierta por la gran sensación de velocidad.

Aunque no está basado en una película de James Bond, Todo o Nada va a convertirse en el juego que mejor representa las aventuras del agente secreto.



LA CLAVE Variado, impresionante, divertido... *Todo o Nada* lo va a tener "todo" para entusiasmar a los fans del agente y de la acción. PRIMERA IMPRESIÓN **E**

Compañía **Konami** | Género **Aventura de acción** | Fecha prevista **27 de febrero**

Tu látigo contra una legión de monstruos

CASTLEVANIA: LAMENT OF INNOCENCE

Una de las sagas con más solera de la historia de los videojuegos se va a estrenar en PS2 con una aventura que ofrecerá acción de la buena y una ambientación de lo más gótica. Ármate de valor porque te hará falta...





Después de pasar por prácticamente todos los formatos, la saga vampírica por excelencia llega a PS2. Y se va a estrenar con una aventura que tendrá exploración, plataformas, sencillos puzzles y, por encima de todo, mucha acción.

En *Castlevania: Lament of Innocence*, asumiremos el papel de Leon Belmont, un noble que debe salvar a su amada, cautiva en un tenebroso castillo. Las cinco zonas de este horrible lugar ocultan todo tipo de trampas, enigmas y un montón de monstruos y seres de ultratumba. Afortunadamente, para superar todos estos obstáculos contaremos con la ayuda de nuestro fiel látigo, todo un clásico en la saga, con el que podremos realizar numerosos ataques y combos, además de agarrarnos a determinados salientes y balancearnos para llegar a zonas de otra forma inaccesibles.

APARTE DEL LÁTIGO, TAMBIÉN CONTAREMOS con un arma secundaria, como cuchillos, hachas o agua bendita, y la posibilidad de realizar varios hechizos. Y no penséis que con estas opciones de ataque iremos "sobraos", porque ante nosotros tendremos una auténtica legión de monstruos dispuestos a borrarnos del mapa.

En cuanto al apartado gráfico, en *CLOI* encontraremos unos escenarios 3D con gran nivel de detalle, casi tan espectaculares como el diseño de los variopintos enemigos que nos vamos a encontrar. La banda sonora, sobresaliente como en toda la serie, redondeará una ambientación de lo más gótica.

Todo parece indicar que el estreno de la serie *Castlevania* en PS2 nos va a dejar un juego tan atractivo técnicamente como divertido a la hora de jugar. Puede que en algunos aspectos no sea del todo fiel a la saga y que le encontréis muy parecido a *Devil May Cry*, pero sin duda será un juego muy a tener en cuenta en los próximos meses.

Leon, el "patriarca" del clan de los Belmont, es el protagonista de *Castlevania: Lament of Innocence*.

LA CLAVE	El estreno de esta conocida saga en PS2 nos dejará una aventura con mucha acción y una ambientación de lo más tétrica. Promete.	PRIMERA IMPRESIÓN	MB




La acción será la bandera de este espectacular juego.



Además ser un arma, podremos usar el látigo para agarrarnos a los salientes y alcanzar ciertas zonas.



Aparte del látigo tendremos armas secundarias, como hachas arrojadizas, cruces o agua bendita.

Los Ángeles de Charlie, al estilo rolero y japonés

FINAL FANTASY X-2

En menos de un mes, la secuela del mejor juego de rol de PS2 desembarcará en Europa y vendrá acompañado de suculentas novedades, como un desarrollo más abierto y un trío protagonista la mar de atractivo...



Square-Enix ya está dando los últimos retoques a *FFX-2*, la "continuación" de su ópera prima en PS2. Y lejos de seguir el camino fácil, y ofrecer más de lo mismo, esta segunda parte va a estar más cerca de ser una juego nuevo que una secuela, ya que exceptuando algunos personajes y buena parte de las localizaciones, todo ha sido diseñado partiendo de cero. Así, *FFX-2* presentará un trío de protagonistas formado por dos viejas conocidas de *FFX*, Yuna y Rikku, y una cara nueva, Payne. Las tres forman un grupo de cazadoras de esferas, y se dedican a viajar por Spira, el universo de *FFX*, en pos de estos objetos. En base a este detalle, *X-2* ofrecerá un sistema de juego totalmente abierto, estructurado en misiones, pudiendo decidir a qué lugares ir en todo momento por medio de un mapamundi. Esta libertad nos dejará descubrir nuevas misiones, algunas de las cuales serán determinantes para acceder a uno de los 6 finales del juego.

LAS NOVEDADES AFECTARÁN INCLUSO al sistema combate y ahora, las tres "protas" podrán cambiar de vestuario durante la pelea, y al mismo tiempo de habilidades. En total habrá más de 20 vestimentas, o profesiones, entre distintos tipos de mago, guerrero, cantante... Sólo combinando las habilidades de todas estas profesiones conseguiremos vencer a los enemigos más "chungos".

Ya sólo queda esperar un mes probar la versión PAL, que llegará traducida y con el esperado selector de 50/60 Hertzios.

LA CLAVE	Es un *Final Fantasy*, y eso es siempre sinónimo de calidad, duración y diversión. Si te va el rol, no lo debes dejar pasar.	PRIMERA IMPRESIÓN	E



Los combates, aunque por turnos, serán mucho más ágiles y rápidos que en otros *Final Fantasy*.



Escenarios, vestimentas, peinados, caras... todo el apartado gráfico de *FFX-2* promete crear escuela.



El sistema de juego por misiones romperá con la linealidad típica de la saga y ofrecerá más libertad.


Yuna, Rikku y Payne son las tres protagonistas de *FFX-2*, un elenco muy "guapo"...

Compañía **Eidos** | Género **Plataformas** | Fecha prevista **Febrero**

Los animales preparan su revancha

WHIPLASH

Si creías que ya estaba todo dicho en lo que a parejas de héroes plataformeros se refiere, aún te falta por ver lo último: una comadreja y un conejo unidos con una cadena están dispuestos a sembrar el caos en tu consola.





La comadreja Spanx y el conejo Redmon van a unir sus nombres a los de grandes dúos plataformeros como Jak y Daxter o Ratchet y Clank, protagonizando un juego que promete diversión y una buena factura técnica, pero que sobre todo destacará por sus enormes dosis de humor negro. El objetivo de los dos animales será escapar del complejo científico en el que iban a utilizarlos como cobayas, para lo que tendrán que enfrentarse a los guardias y al personal científico, superar muchos saltos y, sobre todo, explorar a fondo los escenarios y resolver puzzles. Esto implicará que en muchas ocasiones tengamos que destrozar las instalaciones, liberando a otros animales para que campen a sus anchas por el complejo.

EN MEDIO DE ESTE DESMADRE, NOSOTROS tomaremos el control de Spanx, pero el conejo Redmon también tendrá un papel muy activo. De hecho, su compañero comadreja ha encontrado en él la herramienta perfecta: lo utilizará para atizar a sus enemigos, para propulsarse en los saltos haciéndole girar como una hélice, y hasta lo introducirá en mecanismos para activar interruptores o destruir máquinas. Redmon hará frente a su calvario con los comentarios más divertidos, acordes con el estilo "gamberro" de la aventura: desde el caricaturesco y desastrado aspecto de los protagonistas, hasta las delirantes escenas de vídeo en las que veremos los tratos que los pobres animales reciben del personal de las instalaciones, parece que todo va a conjuntarse para que disfrutemos de una de las aventuras de plataformas más divertidas y delirantes de los próximos meses.

LA CLAVE | **Héroes carismáticos, un desarrollo que mezclará acción, saltos y puzzles, mucho humor... *Whiplash* puede ser una grata sorpresa.** | **PRIMERA IMPRESIÓN**






La comadreja Spanx y el conejo Redmon van a protagonizar un juego con mucho humor negro.



Redmon será la herramienta que Spanx utilice para pegar a los guardias o activar mecanismos.



Para escapar habrá que saltar, pelear, resolver puzzles y soltar a algunos animales del complejo.

Compañía **Codemasters** | Género **Deportivo** | Fecha prevista **Marzo**

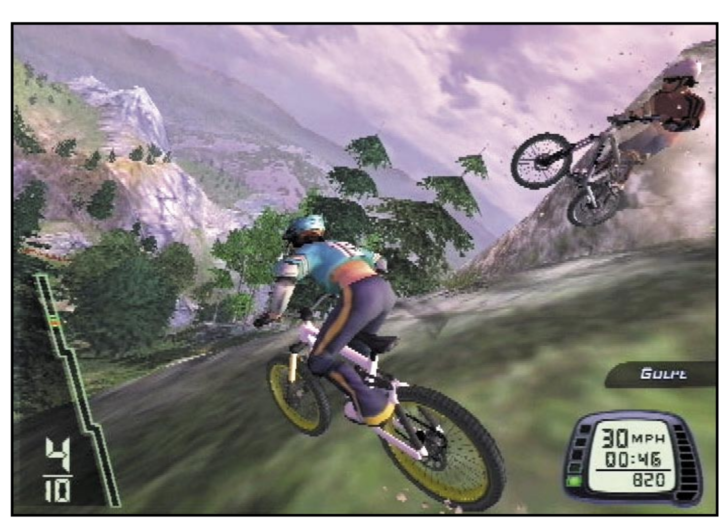
Descensos de vértigo

DOWNHILL DOMINATION

Las montañas más inhóspitas del planeta esperan ser conquistadas por tu bicicleta.

Hasta ahora, habíamos visto una enorme cantidad de juegos basados en todo tipo de deportes extremos para PS2, pero ninguno con la original propuesta que nos traerá este título, donde las más arriesgadas acrobacias y la velocidad serán las auténticas protagonistas. Montados en una bicicleta de montaña y a través de diversos modos de juego, tendremos que competir contra otros participantes descendiendo a toda "pastilla" por cordilleras de todo el mundo, que estarán repletas de peligros, rampas, baches, atajos y cientos de sorpresas. Además de sortear todos esos obstáculos, tendremos que realizar todo tipo de piruetas y acrobacias, si queremos superar a todos nuestros rivales y lograr victorias que nos permitirán comprar mejores bicicletas, aumentar las habilidades de nuestro deportista o incluso desbloquear nuevos modos de juego.

Y lo mejor de todo es que el juego contará con un sencillo control tipo arcade y un estupendo motor gráfico que además de mostrar alucinantes y coloridos escenarios repletos de detalles, promete asegurar una increíble sensación de velocidad, casi rozando el vértigo. Así que, si te gustan los deportes de riesgo y la velocidad extrema, no deberías perder de vista este título, porque tiene una pinta francamente estupenda.



En *Downhill Domination* tendremos que descender en mountain bike por varias montañas repletas de peligros, mientras realizamos las más alucinantes y espectaculares acrobacias.





LA CLAVE | **Un juego que gracias a la combinación de deporte extremo, velocidad y espectacularidad, traerá emociones fuertes.** | **PRIMERA IMPRESIÓN MB**

Compañía **Ubisoft** | Género **Shoot´em Up Subjetivo** | Fecha prevista **Febrero**

El Ejército se adapta al siglo XXI

GHOST RECON JUNGLE STORM

Los soldados de élite se modernizan con opciones Online y un sistema de reconocimiento de voz.



La nueva entrega de *Ghost Recon* traslada la acción a Cuba y Colombia. Dirigiremos a dos grupos de tres hombres cada uno, tomando el control de cualquier soldado y dando órdenes a los demás.



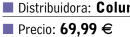


La secuela del Shooter subjetivo pionero en la acción táctica de PS2 nos sumergirá en dos campañas, ambientadas en Colombia y Cuba, en las que lucharemos contra el terrorismo. Y el planteamiento será el ya conocido: acción realista y mucha estrategia, al mando de dos equipos de tres soldados especializados en combate en primera línea de fuego. Nosotros podremos tomar el control de cualquiera de los seis soldados en todo momento y dar órdenes a los demás, para completar misiones como el rescate de rehenes, la eliminación de jefes terroristas o el sabotaje de instalaciones.

Pero si el desarrollo y los aspectos técnicos parece que serán muy similares a los del juego anterior, este nuevo *Ghost Recon* traerá dos interesantes novedades: la primera serán las partidas Online, y la segunda el uso del Head Set, tanto para dar órdenes a los soldados controlados por la CPU cuando juguemos solos, como para comunicarnos con otros jugadores. Así que el juego aprovechará a fondo las nuevas posibilidades de PS2.

LA CLAVE | **Un shooter subjetivo que a su oferta de realismo y estrategia añadirá el atractivo de las partidas Online y el uso del Head Set.** | **PRIMERA IMPRESIÓN B**

LOS + VENDIDOS



(N) **1. Las Dos Torres Ed. Ext.**
- Género: **Fantasía**
- Distribuidora: **Columbia**
- Precio: **69,99 €**

(N) **2. La vida de Brian**
(↑) **3. La vida es bella**
(N) **4. El paciente inglés**
(N) **5. Las Dos Torres Ed. Col.**
(N) **6. Terminator 3**
(↓) **7. La Comunidad del Anillo**
(N) **8. Caballeros de la mesa cuadrada**
(N) **9. A Todo gas**
(N) **10. Simbad**

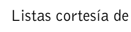
LOS + ALQUILADOS



(N) **1. Terminator 3**
- Género: **Ciencia-ficción**
- Distribuidora: **Columbia**
- Precio: **26,99 €**

(↑) **2. X-Men 2**
(N) **3. El Núcleo**
(N) **4. Como Dios**
(↑) **5. Ejecutivo agresivo**
(↓) **6. Hulk**
(N) **7. Última llamada**
(N) **8. Torremolinos 73**
(N) **9. A propósito de Schmidt**
(↓) **10. La Prueba**

Listas cortesía de



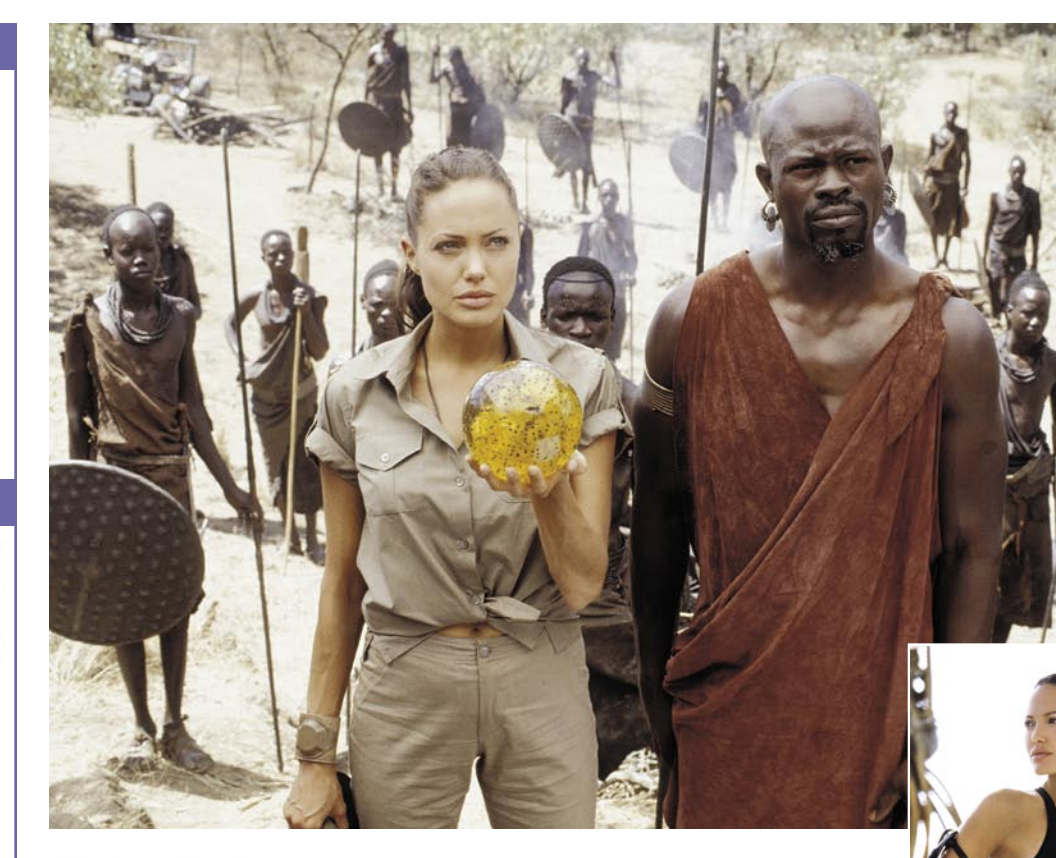
NUESTROS FAVORITOS



(=) **1. Las Dos Torres Ed. Col.**
- Género: **Fantasía**
- Distribuidora: **Columbia**
- Precio: **69,99 €**



(=) **2. Indiana Jones (Trilogía)**
(=) **3. Alien Quadrilogy**
(N) **4. Tomb Raider** La Cuna de la Vida
(↑) **5. X-Men 2 Ed. Coleccionista**
(↓) **6. Matrix Reloaded**
(↓) **7. Hulk Ed. Coleccionista**
(↓) **8. Hermanos de Sangre**
(↓) **9. El Señor de los Anillos Ed. Col.**
(↓) **10. El Rey León Ed. Especial**





■ Lara vuelve a desenfundar sus pistolas

Tomb Raider 2 La Cuna de la Vida

Edición Coleccionista

Después de estrenarse en el cine hace un par de años, la famosa arqueóloga y aventurera Lara Croft vuelve a nuestras pantallas. De nuevo con las formas de Angelina Jolie, Lara protagoniza una nueva y trepidante aventura que la llevará a recorrer todo el mundo, desde China hasta Kenia, en busca de la Caja de Pandora, fuente de todos los males del mundo. Como no puede ser de otra forma, el artefacto es codiciado por un malvado científico, que pretende usarla como arma química para dominar el mundo. Sin embargo, Lara no estará sola en esta aventura, otro aventurero se unirá a ella. Ojo a los extras.

■ Aventura con mucha acción propia de Lara Croft.

FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Paramount
Precio: 26.99 €
Discos: 1
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Castellano, Inglés.

Subtítulos:
- Castellano, Inglés.

Extras:
- Comentarios del director de la película.
- Escenas eliminadas / alternativas.
- Entrenamiento y Vehículos y Armas.
- Especialistas y FX.
- Banda Sonora.
- Vídeos musicales.
- Acceso al website...

PELÍCULA: MB — EXTRAS: MB

■ Se apoderan de tu mente y tu cuerpo

El Cazador de Sueños

Otro libro de Stephen King, "el maestro del terror", adaptado al cine y que cuenta la historia de cuatro amigos que deben hacer frente a un terror alienígena y a un cerco militar de cuarentena que les sorprende durante su cacería anual. Gracias a la fuerza de su amistad y a unos extraños poderes que poseen, intentarán seguir con vida...



■ Una buena adaptación del libro de King.

FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Warner
Precio: 24 €.
Discos: 1
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Castellano, Inglés.

Subtítulos:
- Castellano, Inglés, Inglés para sordos.

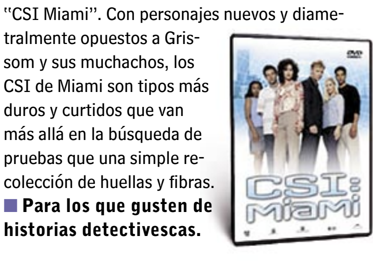
Extras:
- El escritor: Entrevista con Stephen King.
- Efectos especiales.
- Escenas eliminadas.
- Final original...

PELÍCULA: B — EXTRAS: MB

■ Los crímenes se trasladan a Miami

CSI Miami. Episodios 1-2-3-4

Siguiendo la estela de "CSI: Las Vegas", llegan los primeros episodios de su serie hermana: "CSI Miami". Con personajes nuevos y diametralmente opuestos a Grissom y sus muchachos, los CSI de Miami son tipos más duros y curtidos que van más allá en la búsqueda de pruebas que una simple recolección de huellas y fibras.



■ Para los que gusten de historias detectivescas.

FICHA TÉCNICA

Distribuidor: SAV
Precio: 30 €.
Discos: 3
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Castellano, Inglés.

Subtítulos:
- Castellano, Inglés, Portugués.

Extras:
- Entrevistas al equipo de CSI Miami.
- B-Roll (tras las cámaras).

PELÍCULA: B — EXTRAS: R





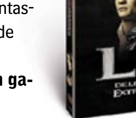
■ **Uno para todos y todos para uno**

La Liga de los Hombres Extraordinarios. E.coleccionista

Un monstruo, una vampira, un aventurero, un científico, un hombre invisible, un inmortal y un cazador son requeridos por Inglaterra para detener al Fantasma. Tras este argumento se esconde una nueva película de superhéroes "de época" al servicio de Sean Connery, el líder de tan singular grupo.

■ **Aventura con mucha acción que satisfará a todos los que tengan ganas de, simplemente, pasar un buen rato con las palomitas al lado.**





FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Fox **Precio:** 26,99 € **Discos:** 2 **Idiomas:** • Dolby Digital 5.1: Castellano, Catalán, Inglés. **Subtítulos:** • Inglés, Castellano, Catalán.	**Extras:** • Comentarios del equipo. • Preproducción y Galería de fotos. • Producción: Escenas Inéditas y Extendidas. • Lanzamiento: Detrás de la Fantasía, Marketing, Spots de Televisión y Pósters...
PELÍCULA: MB	EXTRAS: MB



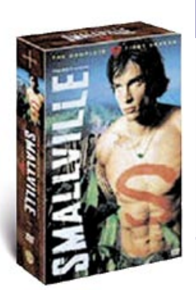


■ **Cuando Superman no sabía volar...**

Smallville 1ª Temporada

Tras el éxito que esta serie ha tenido en televisión, Warner lanza por fin la primera temporada completa de la historia de un Superman adolescente lejos aún de vestir sus mallas azules y su capa. Crecer en un pueblo como Smallville y tener que ocultar poderes que crecen día a día no es nada fácil, algo que Clark Kent va descubriendo según avanza la serie.

■ **Una visión de Superman para adolescentes que engancha por sus historias y el tratamiento de los personajes.**



FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Warner **Precio:** 48,05 € **Discos:** 6 **Idiomas:** • Dolby Digital 5.1: Castellano, Inglés. **Subtítulos:** • Castellano, Inglés.	**Extras** • Escenas adicionales con comentario opcional. • Mapa interactivo de Smallville. • Del storyboard a la pantalla.
PELÍCULA: B	EXTRAS: B

Huevos de Pascua (Los Extras Ocultos)

Los Huevos de Pascua son en los DVD lo que los Trucos en los videojuegos. Es decir, extras ocultos que sólo se descubren haciendo alguna maniobra especial. En esta sección podréis descubrir los más interesantes.

El regreso de la Momia

→ VER UNA MOMIFICACIÓN:
En "Egiptología 201", entra en "Una mirada a la momificación" y se iluminará el texto "Egiptología 201". Pulsa ← y el escorpión se pondrá rojo. Pulsa OK y verás al vídeo.

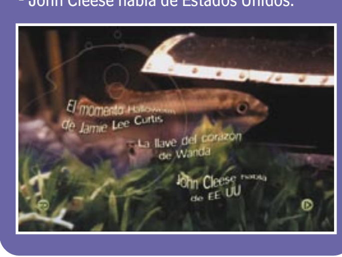


Top Secret!

→ LA LIBRERÍA AL REVÉS:
Ve a "Características especiales" y elige "Storyboards". En este menú, ponte sobre "Características especiales" y pulsa → para iluminar el ojo del librero. Pulsa OK y verás la escena de la librería en sentido correcto.

Un pez llamado Wanda

→ EXTRAS DIVERTIDOS:
En el disco de extras, ponte sobre "Contenidos adicionales" y pulsa ←. Se iluminará un pez azul. Pulsa OK y accederás a tres extras:
- El momento Halloween de Jamie Lee Curtis.
- La llave del corazón de Wanda.
- John Cleese habla de Estados Unidos.



■ **¿Qué harías si tuvieras el poder de Dios?**

Como Dios

Nueva comedia de Jim Carrey en la que, tras acusar a Dios de que todo le salga mal -o casi todo, que tiene como novia a Jennifer Aniston-, éste le responde y decide cederle sus poderes y obligaciones durante una semana, a ver qué tal se le da "hacer de Dios". A partir de ese momento, las situaciones cómicas se suceden una detrás de otra.

■ **Comedia entretenida con moraleja final.**



FICHA TÉCNICA

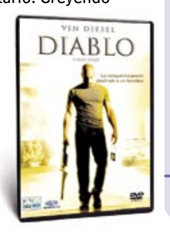
Distribuidor: Walt Disney **Precio:** 23,95 €. **Discos:** 1 **Idiomas:** • Dolby Digital 5.1: Inglés, Castellano. Dolby Digital 2.0: Inglés para invidentes. **Subtítulos:**	• Castellano, Inglés, Portugués, Inglés para sordos. **Extras:** • El proceso de Jim. • Tomas falsas. • Escenas eliminadas. • Comentarios del director.
PELÍCULA: B	EXTRAS: B

■ **La justicia es algo más que una placa**

Diablo. A Man Apart

La mujer de un agente de aduanas que lucha contra el tráfico de drogas en California es asesinada sin que éste pueda evitarlo. Creyendo responsable a un capo de la zona, decide tomarse la justicia por su mano e ir a por él al margen de la ley, aunque pronto descubre que el responsable es otro, alguien conocido como Diablo.

■ **Vin Diesel toma el relevo de los "duros" de acción.**



FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Columbia **Precio:** 24 €. **Discos:** 1 **Idiomas:** • Dolby Digital 5.1: Castellano, Inglés. **Subtítulos:** • Castellano, Inglés.	**Extras:** • Tráiler de cine. • 7 escenas eliminadas.
PELÍCULA: B	EXTRAS: B



¡¡Sorteamos 10 juegos Los Sims toman la calle!!

¡Envía un SMS con tu móvil al número 5354!

Contesta el pasatiempo señalado y envía tu mensaje al 5354 escribiendo: Play61 (espacio) respuesta correcta. Podrás ganar uno de los 10 juegos *Los Sims Toman La Calle* para PS2 que Electronic Arts y Play2Manía sortearemos entre los que enviéis la solución correcta.

¿A DÓNDE VAMOS?

COMO YA SABRÉIS, EN ESTE JUEGO LOS SIMS HAN DECIDO ECHARSE A LA CALLE Y DESCUBRIR MIL Y UNA POSIBILIDADES NUEVAS. Quizás ahora el problema sea escoger una buena opción para salir y nosotros hemos seleccionado un total de quince. ¿Te atreves a darte una vuelta por estos lugares y, de paso, rellenar esta gran cruzada? ¡La calle nunca fue tan divertida!



Lugares:
Parque, hipermercado, carreras, exposición, discoteca, gimnasio, piscina, cine, restaurante, sauna, fiesta, academia, zoológico, oficina, banco.

PASATIEMPO CONCURSO

¿VERDADERO O FALSO?

LLEGÓ LA HORA DE DEMOSTRAR TU SABIDURÍA EN CUANTO A SIMS SE REFIERE. De las tres definiciones que damos a continuación, sólo una es la correcta, y tú debes indicarnos cuál es. ¡¡Esta vez seguro que no se te escapa el premio!!

A **En este juego nos encargaremos, entre otras muchas cosas, de que nuestro Sim encuentre trabajo y ascienda en él, así como lograr otros objetivos.**

B **Todo el juego está compuesto de personajes tan famosos como Yola Berrocal, Beckham o la mismísima Marujita Díaz, entre otros.**

C **El juego se vende conjunta e inseparablemente con el último disco de El Fary, titulado "Soy el amo de la calle".**



SOLUCIÓN: ❑

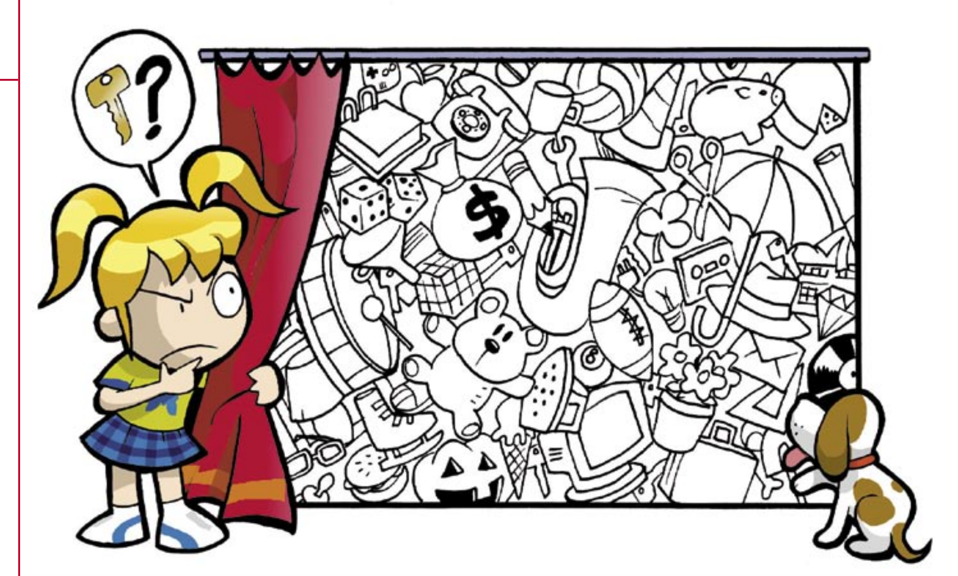
HUMOR





¿DÓNDE HE PUESTO LAS LLAVES?

ERA DE ESPERAR QUE DESPUÉS DE TANTO TIEMPO SIN SALIR A LA CALLE, A LOS SIMS SE LES HAYA OLVIDADO EL SITIO DONDE DEJARON LAS LLAVES DE CASA POR ÚLTIMA VEZ. ¿Adivinas quién puede ayudarles? Pues efectivamente, te ha tocado. Quizás en este desordenado trastero estén las diez llaves que nuestros amigos están buscando, aunque tendrás que afinar bien la vista; y es que a estos personajes no se les puede dejar solos...



BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS"

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5354 desde tu móvil poniendo: play61 espacio respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar el siguiente mensaje: play61 b.

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.- Los premios no serán canjeables por dinero.
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista.
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.- Plazos de participación: del 16 de enero al 16 de febrero de 2004.

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO

A LA VENTA EL 13 DE FEBRERO

GUÍA COMPLETA
→ MOH: RISING SUN
Para sobrevivir a la guerra del Pacífico te va hacer falta algo más que suerte y puntería. ¿Una guía completa como ésta? Seguro.

COMPARATIVA
→ MÁS QUE COCHES
Si buscas algo más que carreras en un juego de coches, no te pierdas esta comparativa.

NOVEDAD
→ FINAL FANTASY X-2
El mes que viene te espera una review muy especial de este genial juego de rol.

AVANCE
→ SPLINTER CELL 2
Sam Fisher regresa a PS2 con una aventura cargada de novedades que encandilarán a los fans del espionaje.

Si quieres estar al tanto de las últimas noticias y lanzamientos relacionados con PS2, no puedes perderte el próximo número de Play2Manía: estará repleto de interesantes contenidos.

→ NOVEDADES
Analizaremos al detalle juegos como *Castlevania Lament of Innocence*, *007 Todo o Nada*, *Spy Hunter 2*, *Sphinx*, *I-Ninja*, *Baldur's Gate Dark Alliance II*, *Goblin Commander*, *Kill.Switch*, *Manager de Liga 2004* y *Whiplash* entre otros.

→ PREVIEWS
Os ofreceremos nuestras primeras impresiones de juegos tan esperados como *Driv3r*, *Pitfall Harry*, *The Suffering*, *Cy Girls*, *Alias*, *Esto es Fútbol 2004*, *X-Files*, *Mafia*, *R-Racing* o *Forbidden Siren*.

→ PERIFÉRICOS
Mandos DVD, pads, pistolas, equipos de sonido... Como todos los meses, daremos un repaso a los nuevos complementos para PS2.

→ GUÍAS Y TRUCOS
No te pierdas nuestra selección de nuevos trucos y nuestras guías. El mes que viene, *Need for Speed Underground* y *The Simpsons Hit & Run*.

→ GUÍA DE COMPRAS
Los mejores juegos de PS2 comentados y puntuados, para que hagas bien tus compras.

Nota. Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Staff

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Jefe de Sección.
Daniel Acal, David Fraile Redacción.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Ruth Caravaca, Patricia Gamo Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: J. C. Ramírez (dibujos), Rubén Guzmán, Juan Lara, Sonia Ortega, Daniel Lara, Mercedes López, Francisco Javier Gómez.
playmania@hobbypress.es

Edita HOBBY PRESS S.A.
Directora General: Mamen Perera.
Director de Publicaciones de Videojuegos: Amalio Gómez.
Directora de Diseño de Publicaciones de Videojuegos: Paola Procell.
Subdirector General Económico-financiero: José Aristondo.
Director de Producción: Julio Iglesias.
Coordinación de Producción: Ángel Benito.
Jefe de Distribución y Suscripciones: Virginia Cabezón.
Departamento de Sistemas: Javier del Val.

PUBLICIDAD
Director Comercial: José E. Colino.
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es.
Coordinación de Publicidad: Mónica Saldaña,
E-mail: monicas@hobbypress.es.
C/ Los Vascos, 17 1ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 806 015 555 - Fax: 902 540 111
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ Orense 12-14, 2ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Argentina: Representante en Argentina: EDILOGO Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quintana Normal C.P 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
México: CADE, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
Venezuela: Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas, Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: COBRHI 28864 Ajalvir, Madrid
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 4/2004

Printed in Spain

PLAY2MANÍA no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

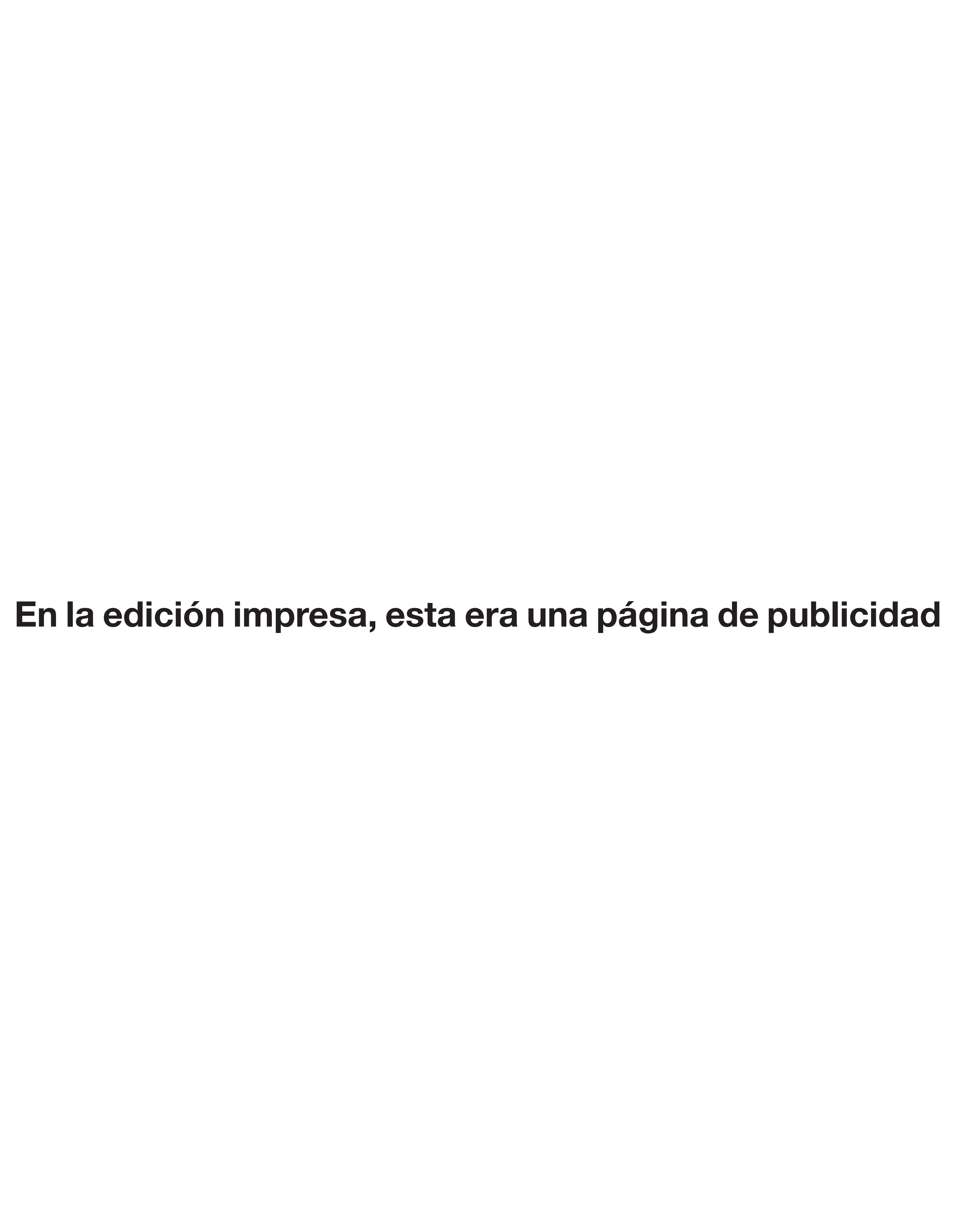
Publicación controlada por OJD

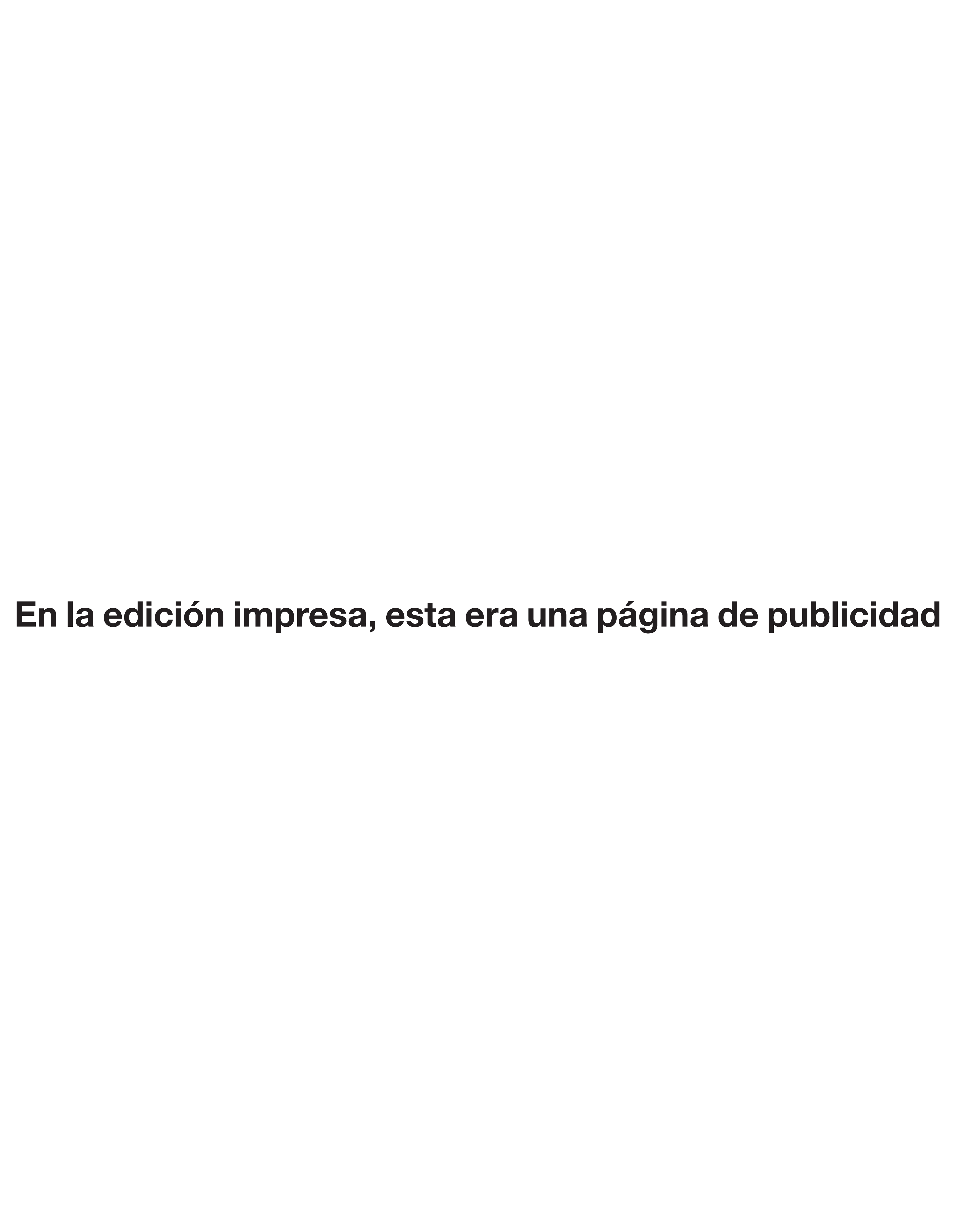
Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

HOBBY PRESS

Hobby Press es una empresa de Axel Springer




En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2

Nº26



Ghosthunter

Enemigos finales • Mapas • Fantasmas • Puzzles

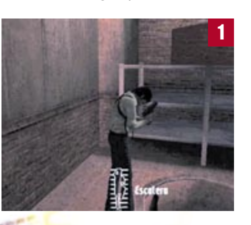
Si en tu primer día de trabajo cometes el error de liberar una matriz llenita de fantasmas, y tu compañera es secuestrada por el más feo de todos, ¿a quién vas a llamar? ¿A los cazafantasmas? Antes de hacerlo, será mejor que te empolles esta guía completa. Así serán otros los que te llamen a ti pidiendo ayuda.

Nivel 1: INSTITUTO MONTSAVE

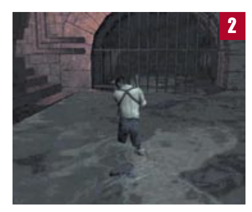
01 INVESTIGA EL SÓTANO

Anna se encargará de los pisos de arriba mientras que tú **bajas al sótano** para investigar. Ignora las voces, y cuando llegues abajo verás un **agujero** en el suelo que conduce a las **alcantarillas** (1). Las ratas del agua no te harán nada, sigue por el túnel (2).

Recorre el pasillo cuando estés arriba, y salta al agujero del suelo. Llegarás al **laboratorio** del instituto. Ve a la parte central para ver una secuencia de vídeo: además de liberar a los espíritus que estaban encerrados, se ha ido la luz. Esto no empieza bien...



1


2

02 ENCUENTRA LA RESERVA DE ENERGÍA

Sal a las alcantarillas por la puerta que se habrá abierto al fondo a la derecha. Allí, verás un vídeo en el que **Anna es secuestrada por un espectro** con la cara desfigurada; más tarde descubrirás quién es el que se ha llevado a tu compañera, un tal **Hawksmoor**. Sigue por la puerta de delante, y coge antes el **archivo** del suelo.

Sube por la escalera que verás al fondo, y recorre el único camino hasta la **sala con los generadores** (1). Detrás de la reja hay un enorme monstruo, un **Revenant**. Para activar la reserva de energía **dispara al bicho**: harás que se mueva hacia atrás hasta colocarse entre los dos generadores. Esto activará la energía y podrás regresar al laboratorio.



1

03 ENTRENAMIENTO BÁSICO

Después de hablar con el ordenador, sal por la puerta para comenzar el **entrenamiento**. Llegarás a una sala redonda con otro monitor encima de una mesa con armas. Recoge la **Granada** y el **Fusil**.

Tu primer monstruo vendrá atravesando la pared. Para acabar con él, **tírale la granada y dispárale con el Rifle** hasta agotar su energía, la mitad azul que se ve en el esquema de la granada **(1)**. Continúa por la pared de la que ha venido el fantasma cuando lo hayas capturado. En el pasillo te encontrarás otro. Haz lo mismo con éste y continúa **subiendo por la escalera** que hay en el hueco del ascensor. Una vez arriba estarás en el **primer piso del instituto**. Sólo puedes ir por un camino: entra en la puerta que lleva a los **lavabos**. **Punto de control**. No hay nada aquí, solo voces, pero **salva la partida**. Sigue por la puerta que hay a un lado, y acaba con el fantasma que hay en la sala contigua después del vídeo **(2)**. Este fantasma es algo más difícil de coger. Se llama **Blue Spook**, y no parará de moverse por las dos salas disparándote energía. Si te alcanza con alguno de sus disparos, te dejará ciego unos segundos. **Muévete mucho** y no te pongas en su trayectoria cuando esté a punto de disparar. Ése es el momento para atraparle con la Granada, pero si no te echas a un lado rápidamente recibirás tú el impacto. Cuando le tengas, **dispara a la ventana** y sal al balcón. Verás una escalera en la fachada, sube por ella.

En el piso de arriba tendrás que enfrentarte a dos Blue Spook **(3)**. Sigue avanzando por la puerta cuando los hayas capturado, verás una secuencia de vídeo: tienes que **subir al ático inmediatamente** a ver qué ocurre. La escalera está cortada, baja un par de pisos para entrar por la única puerta que no está sellada. **Captura al espectro** que hay dentro del aula y continúa por la puerta. Estarás en una **sala de carpintería**, coge las **dos cajas de munición** que verás y sal por la puerta de emergencia.

Volverás al vestíbulo del instituto. Acaba con dos fantasmas más y sube por las escaleras principales, libres ya de enemigos. Arriba, hay una puerta a la derecha por la que continuar...

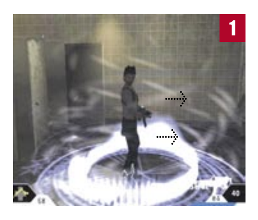




04 BUSCA EL MODO DE QUE FUNCIONE EL ASCENSOR

Coge el **archivo** que habla de los Revenants cerca de los lavabos en el piso de arriba, luego entra en el baño. Para **convocar a Astral**, pulsa ✖ dentro del círculo mágico **(1)**.

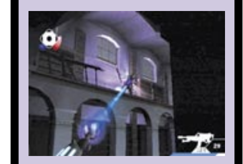
Después de la secuencia vendrá un Revenant. Captúrale, escondiéndote en uno de los WC, para que Astral pueda tener sus habilidades. Ahora, **vuelve a colocarte en el círculo** para convocarla **(2)**. Cuando tomes el control de Astral, ve al **hueco del ascensor** que hay arriba: usa la habilidad del Revenant para bajarlo, colocándote encima. **Vuelve con Lazarus** (usa ● para regresar rápidamente), y sube por la escalera que

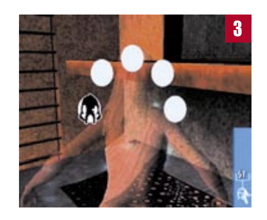


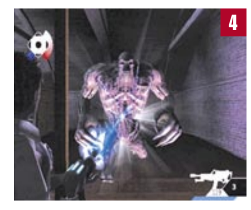


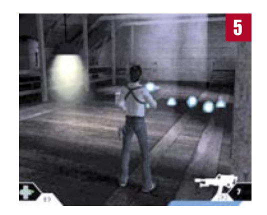
CABALLEROS

Lo primero que debes hacer es acabar con el grandote, el de la maza. Sitúate detrás de una columna de las que hay alrededor del vestíbulo para evitar las flechas de los tipos de arriba. Desde ahí podrás capturar con tranquilidad al Caballero de la maza, que es bastante lento. Después, repite lo mismo con los otros tres, disparando a los de los lados primero desde las esquinas de abajo.




3


4


5

hay en el hueco del ascensor ahora que es accesible (3). Arriba, cruza la puerta. **Punto de control**.

Ya estás en el ático, pero hay tres espectros allí: dos Revenants y un Blue Spook (4). Al fondo, encontrarás **munición** y algo de **vida** por si te hace falta (5). Cuando acabes con ellos, entra en la sala de al lado para ver un vídeo. Después de la caída **lucharás contra cuatro caballeros**: uno con una maza en el suelo, y tres Caballeros de la ballesta en el balcón **(ver cuadro: "Caballeros")**.

Verás otra secuencia de vídeo más cuando acabes con los caballeros que te ha mandado Hawksmoor, y **regresarás de nuevo al Laboratorio**. Escucha la explicación que te darán atentamente, porque nos vamos de viaje astral al **Pantano**.

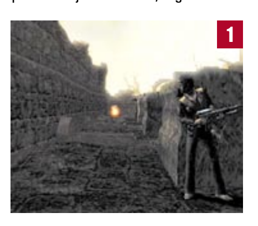
Nivel 2: PANTANO

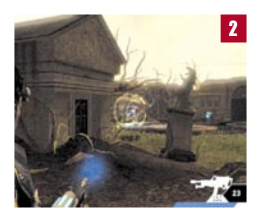
01 PERMANECER EN SILENCIO Y EVITAR QUE ME VEAN

Hay un fantasma vigilando la zona que debes evitar: se trata de un **Howler**, y de momento no puedes capturarle. Limítate a **esconderte** detrás de alguna tumba y espera a que abra las puertas del fondo. Cuando lo haga, **corre a través de las puertas** y sube las escaleras de piedra enfrente de la puerta. El fantasma, además, irá dejando **"excrementos"** espectrales que **te servirán para recargar tu arma, y también tu vida** (1). Escóndete tras la última tumba y, cuando el fantasma se aleje por la verja del fondo, síguele.

Llegarás hasta el jardín de entrada. Recuerda que si el fantasma que hay por la zona te ve, mandará algunos espectros contra ti. Si esto llega a ocurrir, **ponte a cubierto** para capturarles y vuelve a esconderte de nuevo (2).

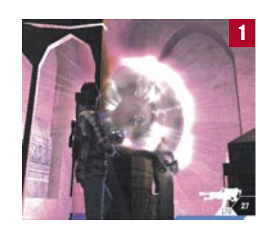
Una vez que se haya abierto la reja del fondo a la derecha, sigue avanzando por allí.


1


2

02 QUIZÁS MIENTRAS DUERME...

Antes de bajar por la escalera, **Lazarus anotará una pista en su cuaderno**. Cuando estés listo baja despacio, porque **el Howler está dormido** en su nido, y sólo podrás capturarle mientras duerme (1). Luego, recoge el **diario del profesor**, la **munición**, y la **palanca**.

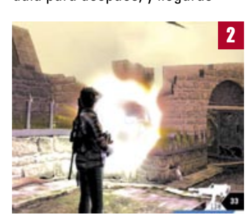

1

03 ¡EL PROFESOR HA ESTADO AQUÍ!

Vuelve afuera, al jardín. **Usa la palanca en la puerta de madera** que hay cerca de la entrada al cementerio por la que llegaste y entra. **Punto de control**.

Sólo hay una caseta en este lugar: la cabaña del leñador. Dentro, encontrarás una **Llave oxidada** cerca del ataúd **(1)**. Vuelve afuera y ve por la única verja que queda cerrada en el jardín. Aunque cuando te acerques, un **Revenant** te sorprenderá rompiendo la puerta. Captúrale. Después sigue por donde ha salido. En el camino te encontrarás con **cuatro Blue Spook**, aunque si no te apetece capturarlos **puedes evitarlos corriendo (2)**. Pasarás cerca de una **iglesia cerrada**, recuérdala para después, y llegarás hasta una **mansión** en el medio del pantano.

Entra en la mansión; en el piso de arriba encontrarás **halo naranja** que te restablecerá la vida, y **munición** para el Rifle **(3)**. Verás que sólo puedes continuar por la puerta de abajo. Hazlo. Allí verás un vídeo con una señora que parece completamente chiflada...





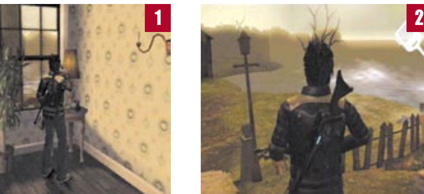
04 ESTÁ LOCA, PERO COMPROBARÉ SU HISTORIA

Comienza llamando por teléfono. La señora dijo que estaba en el vestíbulo, lo que pasa es que no funciona **(1)**. A continuación, **sal fuera para recibir una llamada del ordenador** que hay en el laboratorio **(2)**.

No hay manera de llegar a ningún sitio desde la mansión, así que regresa por donde has venido, verás una secuencia de vídeo en el camino. **Sigue a los espectros** de la secuencia hasta la iglesia que ahora sí estará abierta. Entra y **salva la partida en el Punto de Control**.

Baja las escaleras que conducen al sótano. Sigue el único camino que hay por abajo. Tendrás que **atravesar la parte inundada** saltando por los ataúdes que flotan, de paso, acaba con los fantasmas que te encuentres aunque no es realmente necesario que lo hagas **(3)**. Un poco después encontrarás algo de **vida** y **munición** sobre el agua. Más allá, llegarás a un nuevo tramo en el que **tendrás que agacharte** para poder pasar **(4)**.

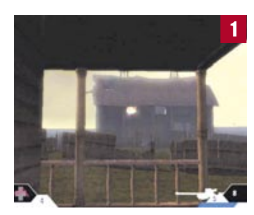


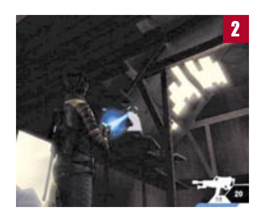


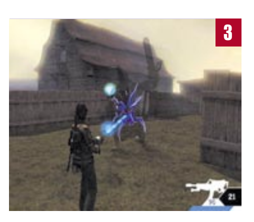




05 ES UNA CIUDAD FANTASMAL



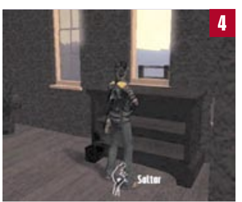




Habrás llegado a una **caseta** por la que acceder al puente que veías desde la mansión. Sólo puedes ir por la derecha, pero al avanzar comenzarán a dispararte dos **francotiradores,** cúbrete detrás de las maderas **(1)**. A estos fantasmas **no puedes capturarlos, sólo agotar su energía** con tus disparos. Si rodeas la cabaña desde donde te disparan, encontrarás **vida** y **munición**. Y quizá te resulte más fácil dispararles desde dentro. Después, **protégete tras las tablas** para disparar al fantasma que hay en la ventana de enfrente **(2)**.

Cuando los tengas a todos, acércate a la verja de la derecha: aparecerá una especie de **lagarto enorme con motosierra** al que tampoco podrás derrotar con la Granada. Es algo difícil de exterminar, porque intentará golpearte todo el tiempo con la motosierra, y a veces también te embestirá. Lo mejor es **dispararle mientras te mueves en círculos a su alrededor** **(3)**. Continúa por la verja que ha roto, encontrarás **munición** en las cabañas. Pero al entrar en el granero grande aparecerá otro de estos lagartos. Cuando le hayas derrotado, ve a la casa abierta de la izquierda y sube al **segundo piso**. En la segunda habitación verás un **mueble** junto a la ventana sobre el que saltar **(4)**. Baja la **escalera** de la fachada para llegar a la parte trasera de la cabaña. Verás algo de **munición** en un porche, y otra casa abierta. Entra allí. En el segundo piso hay un **Howler** que se asustará al verte. Coge la **vida**, la **munición** y un **archivo del Diario de Oakville (5)**. Vuelve a bajar: tienes que seguir al Howler porque, como la otra vez, irá abriendo las puertas para continuar. Cruza la zona anterior de cabañas, y entra por el **granero** donde te encontraste con el segundo lagarto. El Howler abrirá las puertas al fondo a la izquierda.

En la nueva zona sólo hay un par de establos con francotiradores. Acaba con ellos, después busca el que tiene un **agujero** en el suelo para seguir por allí. El túnel te llevará hasta el interior de una casa, y sólo podrás seguir por unas **escaleras** al piso de arriba. Allí, el suelo está roto, y dos fantasmas comenzarán a dispararte desde abajo en cuando te acerques **(6)**. Una vez que los hayas derrotado, sal por la puerta de enfrente. **Salta por la estantería** y la escalera hasta el **Punto de Control**.





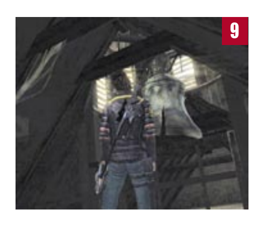


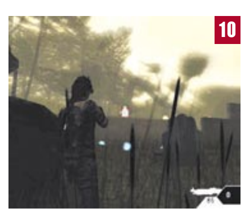


Avanza un poco, hay francotiradores en los dos establos cercanos. A la vuelta, verás unas **escaleras** para subir y a su lado otras para bajar. Quédate quieto cuando alcances el agua: aparecerá otro fantasma con motosierra. Llévalo a la orilla para acabar con él y **encárgate de los francotiradores de la cabaña** que hay enfrente **(7)**. En esta zona hay varias casas derruidas y abandonadas con fantasmas apostados en ellas. Llegarás a **una llena de periódicos y máquinas de imprenta** que tiene un **Archivo de Oakville** en el suelo. Sal de nuevo al exterior por la otra puerta que hay en esta caseta: verás el **Ayuntamiento** un poco más allá. En el suelo de la entrada encontrarás un **Fúsil de Asalto** y otro **archivo de Oakville (8)**. Después, sube las escaleras. Arriba verás dos salas: una lleva al **balcón del vestíbulo** con una puerta cerrada al fondo. La otra sala es el campanario. Ve allí primero y **dispara a la campana** para ver un vídeo **(9)**. Sal por la puerta que hay en la otra sala, recorre el pasillo y **salva en el Punto de Control**.

Desde la estancia contigua saldrás a una zona pantanosa llena de fantasmas **(10)**, llamada **los Pantanos de la Cienaga**. Avanza despacio, cubriéndote siempre que puedas tras los árboles. Asegúrate de **acabar con todos los enemigos** que te vayas encontrando por el camino. Llegarás a un pequeño **lago** con una furgoneta en el centro. Al fondo se pueden ver **dos caminos por los que seguir**, ve por el de la derecha primero para descubrir que te hace falta algo bastante importante para continuar...

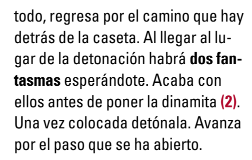






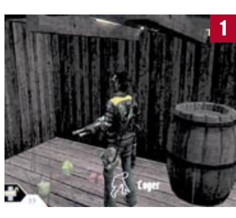
06 NECESITO DINAMITA

Habrás visto un **detonador**, con la **mecha** cerca de unas rocas que obstruyen el camino. Regresa al lago porque **no tienes dinamita** con la que detonar, para tomar el otro camino. Llegarás a **otro lago**, mucho más grande, con pequeñas isletas en el centro. Avanza despacio, para **eliminar a los fantasmas de uno en uno**. Por lo general, vendrán avanzando desde el fondo para intentar colocarse lo más cerca posible de ti. Al final, hay una **caseta** con la **dinamita** que buscas, algo de **munición** y **vida (1)**. Cuando lo tengas todo, regresa por el camino que hay detrás de la caseta. Al llegar al lugar de la detonación habrá **dos fantasmas** esperándote. Acaba con ellos antes de poner la dinamita **(2)**. Una vez colocada detónala. Avanza por el paso que se ha abierto.

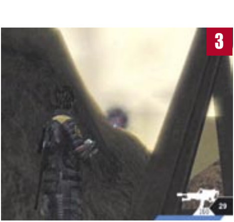


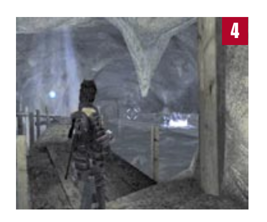
Antes de cruzar el puente de madera sobre el río, mira a la izquierda: **sobre las rocas** hay un fantasma disparándote **(3)**. Dos más se apostarán en el río, también en la parte de la izquierda. Cuando estés al otro lado, busca la **caseta alta** de madera con carteles de peligro. Entra, avanza por el túnel y **salva la partida**. **Punto de control**.

Estas dentro de las Minas del Pantano. Avanza hasta una sala grande, y coge el **Póster** del suelo. Continúa por el túnel para llegar a una zona con dos **pasarelas** de madera **(4)**. En la de la derecha verás un **círculo de luz** en el suelo para invocar a Astral, pero todavía no puedes ir allí. Continúa por el puente y salta al final para seguir por abajo.



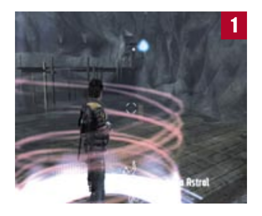






07 HAY QUE BAJAR EL NIVEL DEL AGUA

Esta parte de la mina está inundada, y deberás bajar el nivel del agua para seguir por el túnel de la izquierda. Sigue el único camino y llegarás al **círculo para invocar a Astral (1)**.

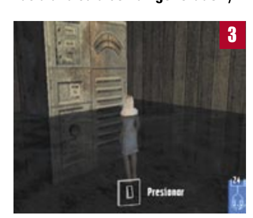


Con ella, ve por el túnel inundado. Llegarás a una gran sala con la **tubería de absorción** en la pared de enfrente, y una escalera a cada lado. Sube por la escalera de la derecha sólo para ver la **dinamita** que hay sobre un barril, pero como Astral no la puede coger baja. Busca en el suelo un **cuadrado de un tono más claro** que el resto con la vista en primera persona: pónte en el centro del cuadrado y usa la habilidad del Revenant para romperlo **(2)**.

Sigue buceando por abajo y sube cuando veas una escalera. Llegarás a una sala con un **generador** y una salida bloqueada. Usa la habilidad del Revenant junto al generador. **Pulsa el interruptor** cuando aparezca en la pantalla **(3)**. El nivel del agua comenzará a bajar y podrás volver a controlar a Lazarus.

Vuelve por el túnel, pero agáchate para seguir por la abertura pequeña a un lado. Llegarás al exterior de la mina; cuidado con los dos **fantasmas** del otro lado del río, y con el que está apostado en la noria **(4)**. Cuando hayas acabado con los tres, **avanza hasta el detonador** y entra de nuevo a la mina por la puerta que hay al lado.



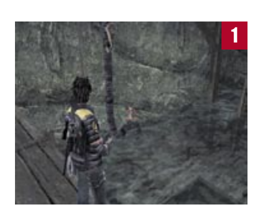




08 DEBO BAJAR LA BOMBA

Ahora te encuentras justo en la sala donde viste la **tubería de absorción**. Baja la escalera y sube la que hay enfrente para recoger la **dinamita** que Astral vio encima de un barril. Pero antes de hacerlo, **debes hacer que la tubería caiga** para que absorba el agua que te impide bajar. ¿Cómo conseguirlo? Toma nota: has de **apuntar con cualquier arma a la palanca marrón** para lograr descolgarla **(1)**.

Cuando tengas la dinamita, vuelve al exterior para colocarla en su lugar. Usa el detonador para abrir el paso tapado por rocas.

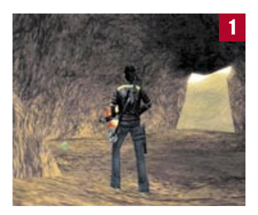


09 LLEGA EL MOMENTO DE FABRICAR UN PUENTE

Da la vuelta a la derecha en el primer camino que veas. Verás unas **escaleras** al fondo que te llevarán a una cueva con **vida** y **munición (1)**.

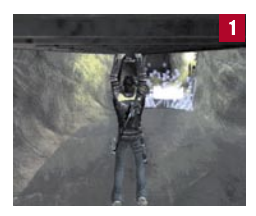
Desde allí, observa el escenario que hay a la derecha, en las plataformas de la roca del fondo hay un fantasma; acaba con él y **dispara a las maderas** que sostienen el techo donde está. También puedes ir hasta allí a pie, subir la cuesta y dispararle directamente. Las maderas se caerán entonces al río e irán a parar junto a las rocas que hay en el medio, formando una especie de puente **(2)**.

Crúzalo, y entra en la construcción para salvar en el Punto de Control. Avanza despacio para no alertar al Howler que hay dentro.

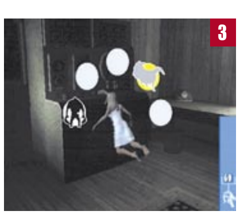




■ 10 TENGO QUE ESTAR CERCA Y EVITAR QUE ME VEAN



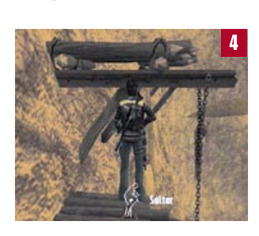


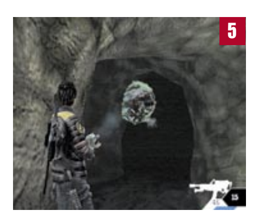


Ya sabes lo que pasará si el Howler te ve: se pondrá a gritar hasta que vengan otros fantasmas, y no abrirá la puerta del fondo. Cuando llegues al otro lado del barracón, **entra por la puerta con las advertencias de peligro** en la pared de la izquierda. **Cruza la cueva** enganchado a la estructura de barras que la cruza, hasta el lugar para **invocar a Astral** que se ve al fondo **(1)**.

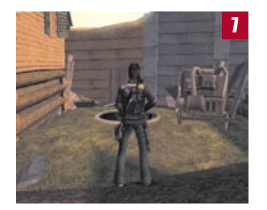
Antes de invocarla, ve por el túnel que hay a la derecha, te llevará a la puerta que hay detrás de **la jaula con el Howler** en el medio de la cueva, pero no podrás pasar aún. Regresa y ve por el otro túnel para encontrar **vida** y **munición** al final. Sea como sea, cuando estés listo convoca a Astral. Vuela con ella hasta la jaula con el Howler, colócate enfrente de él y **utiliza la habilidad de este tipo de espectros**: el Howler desaparecerá por arriba cuando lo hagas. Ve con Astral por el conducto que hay encima de donde has dejado a Lazarus para llegar a la sala de encima. Allí verás al Howler detrás de una reja, y donde estás tú hay un **generador (2)**. Ponte delante, y usa la habilidad del Revenant para **accionar el interruptor** que lo pondrá en marcha **(3)**. Así el Howler será absorbido por un ventilador que hay en su parte de la habitación, que lo arrastrará por el conducto de ventilación hasta la parte de abajo donde está Lazarus. Vuelve con él, pero no molestes al Howler hasta que abra la puerta.

Sal de la cueva por la cuesta del fondo, puedes capturar al Howler que se habrá dormido. Saldrás a la pared con la plataforma a la que disparaste para crear el puente en el río. Sube de plataforma en plataforma hasta entrar en la cueva que hay al final **(4)**. Allí sólo hay un camino que recorrer hasta que te topes con una criatura llamada **Bestia Líquida**. Protégete con el muro y captúrala de la forma habitual **(5)**. Cuando le tengas, cruza el agua y **salva la partida** en el siguiente **Punto de Control**.





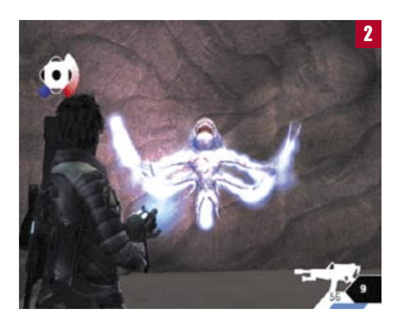




Al salir de la cueva cruza el puente, pero no te precipites en correr hasta la **fortaleza** que hay detrás de las rocas: las puertas están cerradas y permanecerán así hasta que no derrotes a todos los espectros. Los más difíciles de eliminar son, como siempre, los dos que llevan motosierras. Para ellos **es mejor que regreses a la zona de la cueva,** porque allí no te alcanzarán las ballestas. Con un poco de suerte, podrás disparar a uno de ellos desde el puente **(6)**. Los demás fantasmas están en las rocas más altas, pero algunos vendrán a dispararte desde cerca. **Cruza las puertas del poblado** Redneck cuando se abran. No encontrarás nada útil en el poblado, pero **verás un tractor en marcha** detrás de las cabañas de la izquierda. Empújalo para que eche abajo una caseta, que oculta el **agujero** en el suelo por el que debes continuar **(7)**. Baja por la escalera y **salva la partida**, antes de que el malo con la motosierra de abajo te alcance. **Punto de Control**. También puedes correr hasta la otra escalera que hay al fondo, y subir. Dispara al fantasma desde arriba: tu rifle puede atravesar el conducto.

11 SI PUDIERA IMITAR LA CANCIÓN...


1

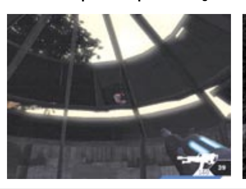

2

Has llegado a la parte trasera del poblado. Si te ha dado tiempo a fijarte cuando corrías por el túnel, habrás visto un **círculo para invocar a Astral** en una zona vallada **(1)**. Aquí es donde debes llegar y para ello tienes que e**ntrar en la construcción circular** que hay en esta zona. Cuando entres, **oirás una canción de tres notas**: tienes que imitarla disparando a los cacharros que hay colgados **(ver cuadro: "Puzzle musical")**.

Cuando consigas abrir el conducto y hayas derrotado a la Bestia Líquida, baja por las escaleras. Sigue el túnel hasta las siguientes. Ten cuidado al bajar, porque hay una **Bestia Líquida** esperando **(2)**. Cuando la tengas, sal por la **abertura** que hay a un lado de la cueva. Arriba verás una secuencia de vídeo. **Salva la partida** después. **Punto de Control**.

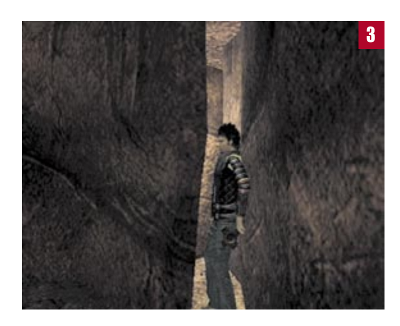
PUZZLE MUSICAL

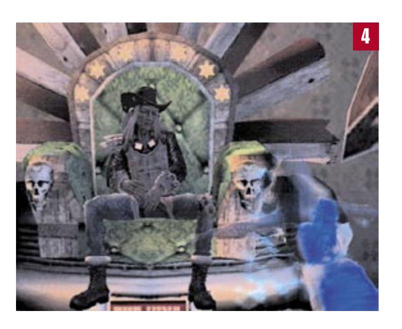
Cada vez que necesites oír la canción, sal y vuelve a entrar en el recinto. Se trata de una canción con tres partes. Colócate en el centro, de espaldas a la entrada y dispara a los cacharros en este orden: Centro, Derecha, Izquierda (si lo has hecho bien, oirás la siguiente melodía y sentirás un pequeño terremoto); Izquierda, centro, derecha, derecha, (siguiente melodía, y terremoto); Izquierda, centro, derecha, derecha, izquierda. Después del terremoto, la reja del conducto se abrirá dejando salir a una Bestia Líquida. Atrápala con la granada, ya sabes cómo.





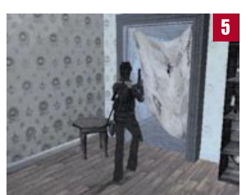
La buena noticia ahora, es que si te pegas a la pared podrás pasar por la abertura de la que salen las cucarachas, y llegarás por fin al círculo para invocar a Astral **(3)**. La mala noticia es que los paletos de la secuencia **te han quitado tus armas y objetos**. **Convoca a Astral**, es lo único que puedes hacer ahora. **Sumérgete** cuando tomes su control en el charco de agua cercano. Regresa a la sala donde Lazarus fue capturado y sube la escalera que verás en la habitación contigua para ver otro vídeo: parece que Astral conoce a los paletos... **(4)**


3


4

Cuando la secuencia acabe habrás regresado a la mansión de la señora loca que visitaste al principio del nivel. Al parecer, ella tiene algo que ver en todo esto. Entra en la casa, **salva la partida** en el **Punto de Control**. Ve a la sala de la derecha si necesitas **munición**. Si no, sigue por el pasillo que se ha abierto enfrente **(5)**. **Verás a una de las hijas de Oakville** jugando con su osito, pero al acercarte comenzará a correr. Síguela hasta la cocina, y allí... **(ver cuadro "Hijas de Oakville")**.

Después, sube las escaleras del pasillo para continuar por el piso de arriba. Avanza por el siniestro



5



6

corredor, verás en la sala de la izquierda a la **segunda niña**, pero al ir tras ella ésta también se escapará **(6)**. La encontrarás en la siguiente habitación, pero volverá a cruzar la pared cuando te acerques. Déjala un rato y sal por la puerta del fondo.



↘ HIJAS DE OAKVILLE

¿A que nunca pensaste que un osito pudiera convertirse en una bestia inmunda? Bueno, pues deja de pensarlo y lánzale tu granada. Lo mejor, es que te quedes cerca de la escalera de entrada, o que directamente te coloques sobre ella. Así podrás protegerte tras la pared y disparar al oso con tranquilidad, porque no podrás alcanzarte con sus zarpas. Todas las niñas se capturan de la misma forma. Quedan algunas más, y todas son igual de simpáticas.





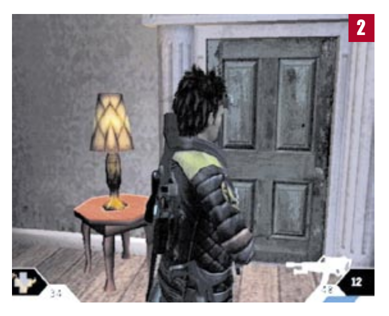
■ 12 DEBO USAR LAS PUERTAS EN MI FAVOR

Habrás vuelto al mismo pasillo, pero Lazarus ya se ha dado cuenta de lo que tiene que hacer.

Llegar antes que ella es bastante fácil si utilizas las puertas. Dispara a la niña en cualquiera de las habitaciones en que se encuentre **(1)**. Al asustarse, saldrá corriendo para atravesar la pared hasta el cuarto contiguo donde se pondrá a jugar como si no pa- ⇢



1



2

sara nada, una vez haya tomado aliento después de la carrera. Para llegar antes de que ella se recupere, **date prisa en cruzar cualquiera de las puertas** que hay al final del corredor, la que te pille más cerca, y ve a la sala que tengas al lado en el siguiente pasillo. **Cuando pilles a la niña descansando antes de ponerse a jugar, dispárala**. En ese momento el osito se agrandará y tendrás que luchar con él...
(ver cuadro: "Hijas de Oakville").

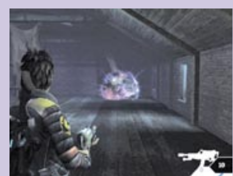
Cuando la hayas capturado, el pasillo se normalizará para que puedas continuar **(2)**. En el siguiente cuarto hay muchas puertas, pero están **hechizadas** y todas te conducirán de nuevo a la misma hasta que no **derrotes al niño que hay dentro**, uno de los hijos de Oakville
(ver cuadro: "Hijas de Oakville").

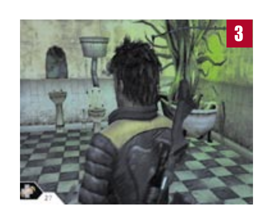
Cuando le tengas en tu poder, podrás continuar por cualquiera de las puertas que tienes delante. Si necesitas **vida**, encontrarás un poco en el baño que hay a la izquierda de la entrada **(3)**. Si vas por la **puerta rodeada de raíces**, llegarás a un **jardín** con una hija de Oakville jugando allí. Si vas por la puerta que hay justo enfrente de la entrada, llegarás hasta un **gran salón** donde podrás **salvar por fin la partida**. **Punto de control**.

HIJOS DE OAKVILLE

Los niños siempre han sido más brutos que las niñas. Aparentemente, cuando llegues a su cuarto, el niño parecerá normal. Pero si te ve o le disparas se pondrá hecho una furia, y te embestirá como un vendaval. El momento en que debes lanzarle la granada es cuando el pequeñajo tiene forma humana. Entonces tendrás unos segundos para capturarle, antes de que se enfade y vaya a por ti.



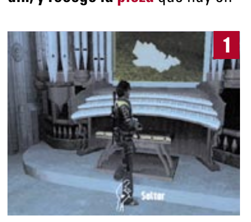




13 TENGO QUE ENCONTRAR LA PIEZA QUE FALTA

Verás **dos salidas** en el comedor, y al fondo hay un **cuadro al que le faltan dos piezas (1)**. Ve por la entrada de la derecha. Baja las escaleras hasta una especie de **sótano** con una hija de Oakville jugando. Cuando la dispares correrá a traspasar la pared. Corre tú también pero **entra por la puerta que hay a un lado en la pared de calaveras**. La pillarás en el pasillo jadeando: dispárala entonces para que te presente a su oso y puedas capturarla **(2)**. Después, sal por la puerta del fondo, **recorre el jardín, y recoge la pieza** que hay en el suelo. Ve ahora por la entrada que te queda. Sube las escaleras hasta el **primer piso**. Allí tendrás que acabar con un Hijo de Oakville **(3)**. Después, sigue subiendo hasta el **ático** donde tendrás que enfrentarte a tres críos fantasmagóricos: dos niños y una niña **(4)**. Cuando los hayas capturado se abrirá la puerta del fondo, y podrás coger la **segunda pieza**. **Regresa al salón para colocar las piezas en el cuadro (5)**. La imagen del cuadro se materializará: cruza el cuadro y entra en la mansión.

Coge el halo de vida que hay en el cuarto de la derecha, y **salva la partida** antes de entrar en el pasillo. **Punto de control**.



ENGENDRO

Durante la pelea, Lazarus anotará un par de pistas: los porches son frágiles, y cuando los edificios se derrumban el engendro pierde energía. Colócate entonces junto a alguna de las tres casetas, y cuando venga a por ti y lance el cocodrilo la derrumbará: en ese momento es cuando debes dispararle. Tampoco la granada le hará nada, así que dispárale con todo lo que tengas a mano.









Tendrás que volver a recorrer todo el camino dentro de la mansión. En cada habitación encontrarás **munición**, **vida**, o algún **osito al que disparar para recargar tu Rifle (6)**. Cuando llegues al comedor, **vuelve a salvar la partida**. **Punto de control**. Acércate a la jaula del centro. La niña te soltará un **acertijo** durante la secuencia de vídeo: no piensa hablar contigo hasta que no vea las estrellas brillar.

Ve por la única entrada abierta, para volver a bajar al **sótano** de las calaveras. Derrota a los dos enormes ositos que hay abajo, uno de ellos dejará un **caleidoscopio** que hará que tu linterna refleje la luz en forma de estrellas. Vuelve arriba y **utiliza la linterna para reflejar la luz con estrellas en el cuadro** que hay al fondo **(7)**. La otra puerta del salón se abrirá, y la niña te dirá **otro acertijo**: debes averiguar la fecha de su muerte. Sube por la otra entrada. En la primera planta hay un **círculo para invocar a Astral**, y una especie de **lámpara** sobre la mesa del fondo. Ilumínala con tu linterna y verás otra secuencia de vídeo **(8)**. Ahora **acércate a la mesa con el aparato encima** que hay cerca de la escalera. Presiona el **interruptor** para ver una serie de diapositivas. Cuando veas la que tiene el número 11, date la vuelta y acaba con los dos ositos que habrán aparecido. Uno de ellos dejará al morir una **lente** con la que podrás ver las manchas de sangre ocultas en una de las paredes de la habitación **(9)**. Cuando Lazarus diga la fecha en la que niña desapareció, baja al salón. La pequeña saldrá de la jaula y tendrás que capturar a su osito. **Adquirirás así la habilidad Fantasmal para Astral.**

Vuelve arriba para invocar a Astral. Utiliza la habilidad Fantasmal en la **mancha verde** del techo.

COCODRILO

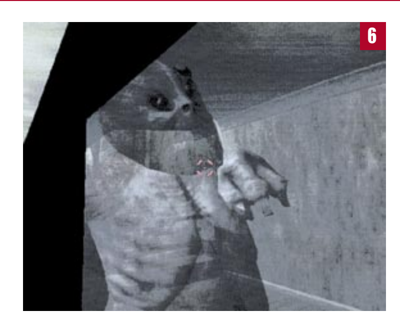
No te dejes impresionar por el tamaño, lo más importante es que no te acerques mucho a sus fauces. Para ello, ve al lugar donde está la niña, desde allí no podrá alcanzarte. Pero tú a él sí. Utiliza tu revolver, porque no te servirán de mucho ninguna de tus armas para espectros.










6


7

Cuando estés en el ático, ábrele la puerta a Lazarus pulsando el **interruptor** que hay a un lado de la puerta empleando la habilidad del Revenant. Cuando subas al **ático**, encontrarás a la hija de los paletos que te secuestraron en el cuarto del fondo. Ella comenzará a correr, síguela hasta el cuadro del salón.

Verás una secuencia de vídeo, salva la partida después en el **Punto de Control**. Tienes que seguir a la niña por las pasarelas del pantano mientras corre. En un momento de la carrera un **cocodrilo** enorme romperá la pasarela y no podrás continuar. Vuelve a la última caseta que has cruzado y busca la **escalera** que hay a un lado. Arriba, podrás utilizar un **cable** para llegar a la **cabaña** más alejada donde te está esperando la niña. Una vez que consigas llegar hasta tierra firme, aparecerá un enorme cocodrilo e intentará comerte
(ver cuadro: "Cocodrilo").

Después del cocodrilo, tendrás que luchar contra un bebé engendro muy, pero que muy grande **(ver cuadro: Engendro)**.

Y cuando hayas derrotado a los dos, todavía tendrás que seguir corriendo detrás de la niña, **salva la partida** cuando llegues al **Punto de Control** en el cementerio. Toma aliento porque aún no has acabado: ahora tienes que derrotar a los dos bichos a la vez
(ver cuadro: "Lucha final").

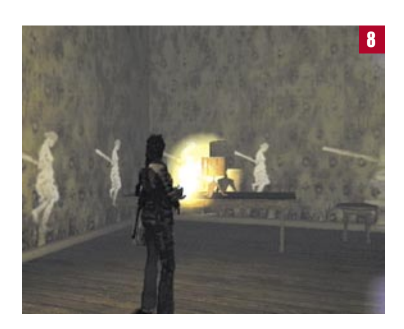
Una vez que hayas capturado al cocodrilo y al engendro verás un vídeo y volverás al instituto.

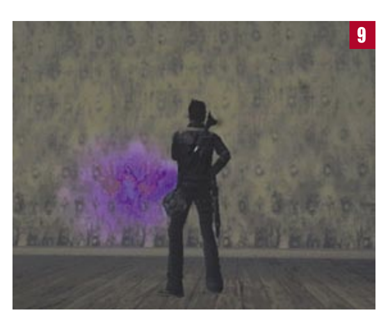
LUCHA FINAL EN EL PANTANO

Ahora tendrás que enfrentarte al cocodrilo y al engendro a la vez. Colócate en el centro del cementerio, junto a la estatua, porque tienes que conseguir que el engendro la derribe. Cuando lo haga, dispárales para separarles.
Ahora que están separados, colócate en un lugar a salvo. El más seguro es la entrada a la casa del leñador, por donde has venido. Desde allí podrás dispararles por separado, pero será más rápido si lo haces cuando se enzarcen en una pelea, algo que ocurrirá muy a menudo si te colocas donde te decimos. Al cabo de un rato, se quedarán paralizados porque se debilitarán mutuamente, pero tú también habrás ayudado con los disparos. Entonces, acércate para lanzarles la granada.






8


9

Nivel 3: ESCUELA

01 NECESITO ENTRAR EN LA NUEVA ESCUELA

Sal del Laboratorio por el agujero que verás en el techo. Regresa ahora arriba y dirígete sin perder tiempo hasta la puerta obstruida con mesas y sillas que hay enfrente de las escaleras y que dan acceso al sótano. **Utiliza aquí el nuevo lanzagranadas** para abrirte paso **(1)**.

Sal al patio; verás la nueva escuela a la izquierda. Entra y **salva la partida**. **Punto de Control**.

Sigue avanzando después por la puerta para entrar en el instituto. Dirígete hacia el centro del instituto para ver una nueva secuencia y luego ponte a explorar.



02 TENGO QUE PROVOCAR ALGO DE HUMO

Ve a la habitación con el número 1 en la **puerta, A**. Hay un Poltergeist. Acércarte al fregadero bajo las ventanas para presionar el **interruptor** y provocar el **humo** necesario para hacer visible al fantasma. Tras capturarle, sal.

Ve a la habitación B. Allí hay dos Poltergeist y un pequeño fuego que avivar con el **ventilador** de la mesa del profesor **(1)**. Al salir, te atacará un Revenant en el pasillo, captúrale. Después, ve a la **tercera habitación C**: más Poltergeist. Para verlos, **dispara al tanque blanco** junto a las ventanas, enciende el **ventilador** para que el humo se esparza por la habitación y acaba con los espectros. En la cuarta habitación, **D**, sólo hay uno. Primero coge la **botella de Matraz** del fregadero, y llévalo al fondo del laboratorio para usarlo allí **(2)**. Enciende el **ventilador** con el interruptor que hay junto





2º Piso

Salida al aparcamiento

Teatro (lucha)

Biografías

Escaleras al 1er piso

Historia

Entrada

Granadas de humo

E F A B C D G H I

Vida

Munición

Atril

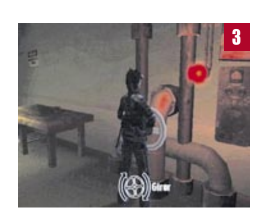
Archivo

Astral

a la cristalera, y acaba con el Poltergeist. Sal, habrá un **Revenant** en el pasillo y otro más en el piso de arriba, por donde hay que seguir avanzando.

En el segundo piso entra por la puerta con el **cartel "Janitor", E**. Gira la **válvula** de la derecha **(3)**.

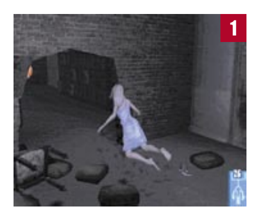
Sal de allí y entra ahora en la **sala F**. Para ver al fantasma que hay dentro, **dispara a los aspersores antincendios** del techo. Una vez que le tengas en tu poder, **conseguirás para Astral la habilidad del Poltergeist**. Baja ahora hasta la primera planta para entrar después en la **habitación G**.



03 ¿PODRÁ ASTRAL DESBLOQUEARLA?

Antes de entrar en la habitación, recoge del suelo el **Archivo del Profesor 3**. La nota te dará una pista sobre lo que tienes que hacer a continuación: **convoca a Astral en el círculo** que hay dentro de la sala. Y después, todo lo que tienes que hacer con ella es **colocarla cerca de los muebles** que obstruyen la entrada para utilizar la habilidad del Poltergeist allí **(1)**. **Salva la partida en el Punto de control** cuando entres con Lazarus.

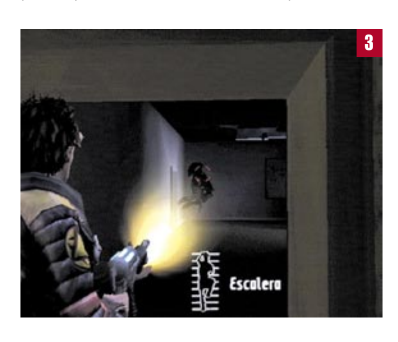
La siguiente sala, H, está en ruinas, hay un **Ángel de la muerte** sobrevolando el escenario, además. Sube a la mesa y a la estantería que hay al fondo para alcanzar lo que queda del **piso superior (2)**. Continúa por la puerta de arriba hasta llegar a otro **pasillo con taquillas** y un Revenant paseando allí. Sal por la puerta del fondo a la derecha. El suelo está roto y tendrás que **colgarte de una barra** para pasar al otro lado. Cuando bajes, un Ángel de la Muerte te atacará. Sal al pasillo, y acaba con los tres Revenant. Después, **ve al aula que hay al final del pasillo** para ver de dónde proviene el ruido. Sigue por el conducto -hay un poco de vida-, y sube las **escaleras** hasta la habitación de encima. Rápidamente, entra por la puerta de al lado para continuar, o para acabar desde ahí con los tres Ángeles de la Muerte **(3)**. Cuando estés listo, observa el cuarto en el que estás, son unos **lavabos** con el suelo roto, pero hay un **andamio** para bajar.

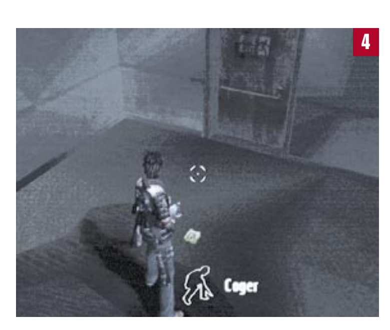


El pasillo está muy oscuro y te obligará a utilizar la linterna. De todos modos, sólo puedes continuar por la habitación que se enciende y apaga que hay a la izquierda. Avanza con cuidado y prepárate para enfrentarte al Ángel de la Muerte que hay allí, y **sube por el muro** que verás al final hasta el piso de arriba. Allí, recorre lo que queda de suelo hasta la otra habitación, puede que vengan un par más de espectros más en tu busca.

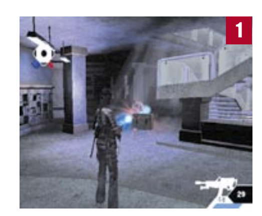


De cualquier modo, baja por el muro a modo de cuesta: verás un **artefacto para cambiar el tipo de granada** en el suelo **(4)**. También encontrarás algo de **vida** al fondo. Cuando estés listo sal por la **puerta de emergencia** para regresar a la habitación G donde convocaste a Astral. Sal al pasillo del instituto y **dirígete a la Biblioteca, H, para salvar la partida**. **Punto de Control**.

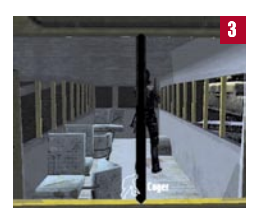




04 NECESITO ENCONTRAR DOS LIBROS


1


2


3

En la Biblioteca también hay un Poltergeist. **Usa las nuevas granadas de humo** para apuntar a la zona desde donde te tira los objetos. Así le podrás ver **(1)**. Cuando le captures, verás un vídeo con la bibliotecaria muerta...

Después de la charla, tendrás que recuperar dos libros que nunca han sido devueltos. Sube las escaleras para encontrar el primer libro, **Una Odisea Astral**, tirado en el suelo cerca de la puerta abierta **(2)**. Baja las escaleras en espiral, y alcanza el aparcamiento donde están las máquinas excavadoras. **Punto de Control**.

Al final verás un autobús escolar que tiene el libro de Historia dentro. Avanza con cuidado de las excavadoras, y **entra en el autobús** para recogerlo **(3)**. Cuando lo tengas, regresa a la Biblioteca, puedes acabar si quieres con los Poltergeist antes. Después de la secuencia de vídeo, **lee la última nota del Profesor**. Sube arriba para **colocar el libro en el atril** que hay en la sección de **Biografías**.

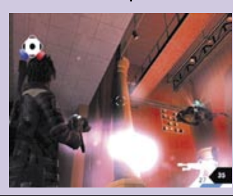
Al hacerlo, serás transportado a un **castillo medieval** donde verás una secuencia de vídeo con el Profesor Richmond **(4)**.

Cuando regreses del pasado, baja para devolver el otro libro: el **Libro de Historia**. Sube arriba, y **colócalo en el segundo atril** para ver otra secuencia **(5)**. Ahora baja; al intentar salir, la bibliotecaria te abrirá la puerta donde viste por última vez a Anna antes de ser secuestrada. **Salva** antes de entrar. **Punto de Control**.

Verás un vídeo con el captor de Anna. Pero en lugar de enfrentaros, te lanzará algunos de sus mejores fantasmas. **Salva la partida**.

↘ LUCHA EN EL TEATRO

Primero debes acabar con los cuatro Ángeles de la Muerte que te atacarán desde el aire. Acude rápidamente a cualquiera de las dos puertas que hay a los lados del escenario para protegerte dentro, y disparar a los Ángeles sin recibir muchos daños. Si te hace falta munición o vida, sube por las escaleras que verás en cada una de las habitaciones: ambas concurren en el mismo lugar, encima del escenario donde encontrarás granadas, munición espectral y algo de vida.
Cuando hayas acabado con los Ángeles, verás otra secuencia, y el caballero te lanzará dos Poltergeist. Ya sabes que para verlos necesitarás lanzar unas cuantas granadas de humo. Hazlo, y captúrales. Después de la secuencia, volverás al Laboratorio: un nuevo portal se ha abierto. No tienes más remedio que ir...






4


5

Nivel 4: BARCO

01 ¿DÓNDE ESTOY? ¿UNA BASE MILITAR?

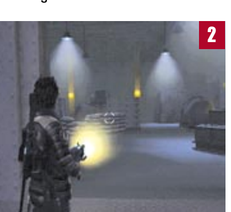
Estás en la bodega para vehículos del barco, **salva la partida**. Luego baja por la escalera hasta la **bodega**. Acércate, por un lado, al **tanque** que hay en el medio para subir a la torreta. **Utiliza el cañón para disparar a los barriles explosivos** que hay enfrente.

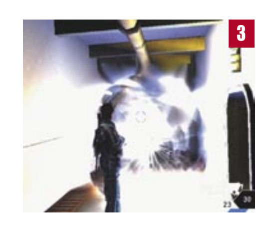
En la siguiente sala fíjate en el tanque que hay en el medio: con él tendrás que abrir la puerta de delante. El tanque no tiene **munición**, pero la encontrarás dentro de un camión que hay a la derecha. Cuando la tengas, cárgala por detrás y sube para disparar contra la puerta. Al romper la puerta, aparecerán varios **Soldados de Infantería**. Para capturarlos sal de tanque, y **quédate detrás de la torreta** para protegerte **(1)**. Cuando acabes con los cuatro soldados continúa por el pasillo que has abierto **(2)**. Llegarás a una zona bastante más grande con algunos Soldados de infantería más, el equipo Delta. Captura a todo el equipo, y continúa por la izquierda. A mitad de camino verás una secuencia de vídeo: un soldado bajará del ascensor que hay a la derecha con una ametralladora. Dispárale, **no puedes capturarle pero sí atontarle lo suficiente para poder montar en el ascensor** sin que te haga daño. Cuando llegues arriba, **salva la partida**. **Punto de Control**.

Coge la vida si te hace falta. La habitación de al lado está cerrada. **Dispara a la manivela roja** que hay encima de las cajas: aparecerá un Blue Spook. Cuando le hayas capturado, se abrirá la puerta de la cámara para salir. **Salva la partida** en el pasillo antes de entrar en la siguiente sala. **Punto de Control**. En la nueva cámara frigorífica tendrás que hacer lo mismo **(3)**. Pero en la tercera cámara encontrarás un **círculo para invocar a Astral** en el suelo.

Usa la habilidad del Poltergeist de Astral para mover el estante caído que obstruye el paso hacia la salida. Antes de salir, claro, tendrás que **disparar a la manivela roja** que hay tras la carne congelada, y derrotar al Blue Spook. Sigue el pasillo hasta las cocinas, donde encontrarás a uno de esos soldados con ametralladora a los que no puedes capturar. Cánsale lo suficiente, o ve agachado y pegado al mostrador hasta la puerta del fondo. Avanza con cuidado porque al final hay un Soldado de infantería. Cuando llegues a la cubierta del barco, **salva la partida**. **Punto de Control**.

1

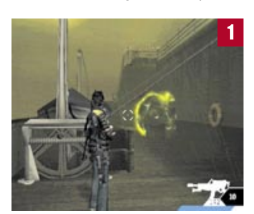


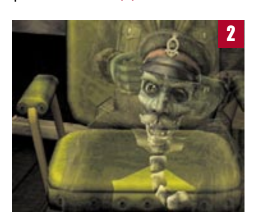


02 AH, ES UN BARCO

Verás una secuencia de video. Sube las escaleras cuando hayas capturado al soldado, si necesitas **granadas** encontrarás una caja detrás.

En la cubierta hay cuatro fantasmas escondidos, tendrás que ir con cuidado escondiéndote tras las cajas **(1)**. Cuando te acerques a las **escaleras** aparecerá un soldado con ametralladora del camarote de la derecha. Encontrarás **vida** y **granadas** en el camarote. Sube las escaleras, arriba sólo podrás **continuar por la escala** que hay a un lado del barco, una vez que hayas acabado con el fantasma, pero antes da una vuelta para buscar la **munición** que hay esparcida en el suelo. Cuando subas por la escala asistirás a una nueva secuencia de vídeo con un gusano, captura a los dos fantasmas que han quedado (si necesitas **vida**, hay un poco detrás de las chimeneas de la derecha). **Dirígete a los ventanales del fondo** para ver otra secuencia de vídeo y conocer al capitán del barco **(2)**.





■ 03 "VOLAD A LA BESTIA", DIJO

Hacia las chimeneas del barco

Entrada por el techo

Salón de baile (pelea final)

Vida

Munición

Archivo

Astral

Dinamita

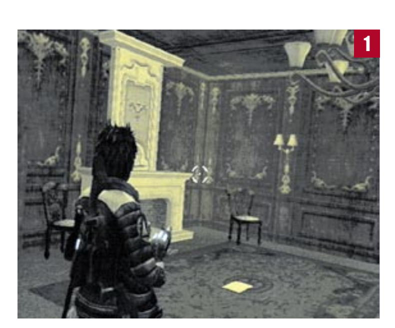
Mecha

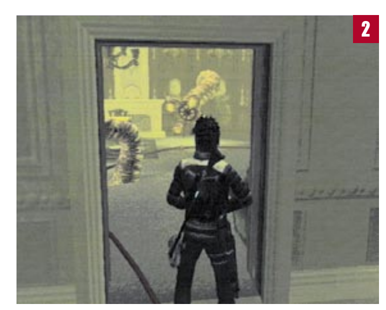
Detonador

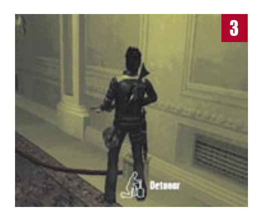
Salva la partida cuando entres en el Puente del barco. **Punto de Control**.

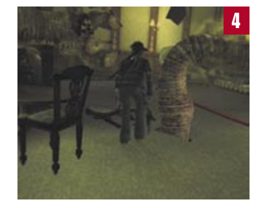
Baja las escaleras. Cuando no puedas seguir, entra por la puerta del fondo. Allí hay un **archivo** en el suelo, y dos **tentáculos** como el que se llevó al capitán en el cuarto contiguo **(1)**. Sal por allí, procurando **que los tentáculos no te agarren**. Se trata de que **sigas la mecha roja** que recorre las habitaciones donde están los tentáculos de la bestia **(2)**. Algunos tentáculos tienen ojos y otros, oídos. Debes procurar **que no te vean avanzando despacio**, y escondiéndote tras el mobiliario. Al final de la mecha hay un **detonador** que acabará con estos primeros tentáculos **(3)**. Sigue por la puerta que hay en el pasillo del detonador. Repite el proceso recorriendo las tres habitaciones siguientes (en la primera hay una pared rota que da a una sala donde encontrarás **vida** y **munición** dentro del ropero). Al final, usa el detonador. **Salva en el Punto de Control** en el siguiente corredor.

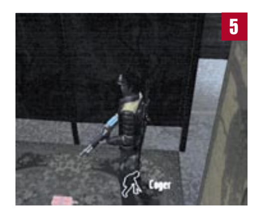
En el camarote cercano hay un detonador, pero necesitas encontrar la dinamita primero. Afortunadamente, si sigues por el pasillo, y entras en el cuarto abierto de la derecha, la encontrarás cerca de un **audífono** con la **grabación del capitán**. Sal, vuelve a la sala del detonador. Sigue la mecha, porque tienes que











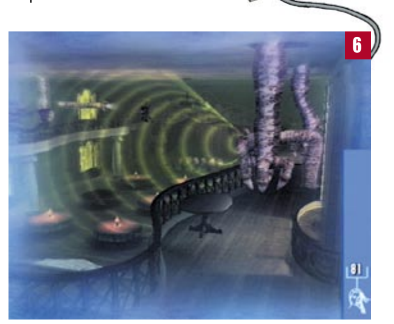
colocar la dinamita al final. Pero en la sala donde la mecha se acaba, hay **tres tentáculos**: tendrás que pasar por detrás del que tiene ojos pero con **cuidado de no tocar al que tiene garras (4)**. Después de colocar la dinamita, **vuelve al detonador** para usarlo. Regresa allí, y salta por el **agujero** al camarote de debajo. No olvides coger el **Diario del Capitán 2** que hay en el ropero.

Hay dos puertas en este cuarto, pero la que da al pasillo está vigilada por un montón de tentáculos. Ve por la que da al salón donde encontrarás el **Diario de Capitán 3**, y un **paquete de dinamita (5)**. Sal al corredor, y da la vuelta por la izquierda: verás una **puerta bloqueada** que da al salón principal. No podrás bajar por la escalera, así que entra en la habitación del fondo, donde hay una **grabación del Capitán,** y **dos paquetes de dinamita**: uno en el baño y otro en el ropero. El **tercer paquete de dinamita**, está en el camarote contiguo al del agujero en el techo por el que has entrado. Tendrás que correr para evitar a los tentáculos **(6)**. Cuando tengas los cuatro paquetes, ve a la sala para **invocar a Astral** que hay a final del corredor **(ver Mapa)**. Entra con ella por el **conducto de ventilación** hasta el Salón de baile. Ve al fondo para **apartar todos los muebles** que bloquean la puerta, y que Lazarus pueda entrar.

Vuelve por el pasillo con Lazarus, y entra en el salón de baile. **Punto de Control**. Antes de detonar tendrás que **colocar las cargas** de dinamita en las mechas que hay en el balcón **(7)**. Cuando estén las cuatro, baja por las escaleras hasta el **detonador**. Al explotar se abrirá la puerta que hay encima de las escaleras principales. Sigue por allí, en el **segundo piso** llegaras a la **sala de chimeneas** del barco. **Punto de Control**.

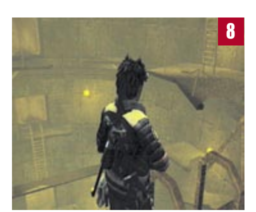
Utiliza la estructura de barras para pasar al otro lado de la chimenea. Cuando lo hagas, dos espectros te atacarán. Tienes que **utilizar las plataformas** que quedan en la chimenea para llegar abajo del todo **(8)**. A mitad de camino, acudirán otros dos espectros, aprovéchalos para conseguir algo de **vida** y **munición**. Abajo del todo, verás un **detonador**. Úsalo para abrir un par de **agujeros** en la estructura de la chimenea. Vuelve afuera: uno de las aberturas que has hecho tiene un **círculo para invocar** a tu amiga espiritual.

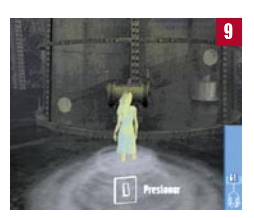
Ve con Astral por debajo del agua para atravesar la única puerta sumergida. Bucea por el





pasillo de la izquierda, antes de llegar a las escaleras. Verás una nueva secuencia de vídeo. Cuando acabe, avanza un poco para ver la **sala del mecanismo** que bajará el agua a la derecha, pero no entres. Ve por el otro lado hasta que no puedas continuar, y sube. Entra en la sala que hay encima de la que viste antes. Tienes que **utilizar la habilidad de Revenant** para poner en marcha el **mecanismo (9)**. Pero antes, **ve a cerrar la puerta obstruida** al fondo con la habilidad del Poltergeist. Vuelve con Lazarus cuando el nivel del agua haya bajado. Ve por abajo y entra por la puerta que se abrirá a un lado.


8

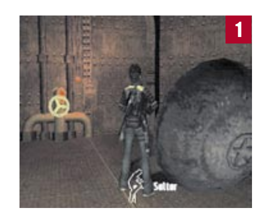


9

■ 04 RICHMOND ATRAPÓ ANTES A LA BESTIA

Estás en la sala de máquinas, **escucha la grabación de Fortesque** para apuntar otra nota en tu diario, las cosas comienzan a aclararse... **Punto de Control**.

Gira la válvula para abrir la compuerta del suelo, y salta **(1)**. Abajo hay dos salidas, pero por el momento sólo puedes alcanzar la de abajo: **salta a la construcción central** y baja por las pasarelas. Llegarás a una gran nave con barriles, pasarelas, y dos puertas. **Captura primero a los cinco soldados** de infantería, luego sube por la escalera hasta la **caseta metálica** de la esquina. Allí verás un vídeo con el Capitán. Para detonar la compuerta que hay junto al detonador, **debes recuperar el cuerpo del Capitán** que tiene la **dinamita**. Para ello **colócate sobre cualquiera de los tanques** que hay arriba. Los tentáculos no te alcanzarán así que, **pégate a la barandilla**. Verás el cuerpo del Capitán recorriendo la entrada que hay a la derecha, pero uno de los gusanos siempre se lo come cuando llega al final, y no puede nunca alcanzar tu zona. Se trata de **que llames la atención de los gusanos** para que el cuerpo pueda seguir su camino hasta la mecha **(2)**. Cuando llegue, colocará la dinamita y **podrás bajar para usar el detonador**. En la sala de al lado te espera la bestia del barco.



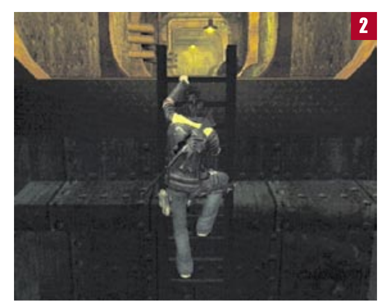
1


2

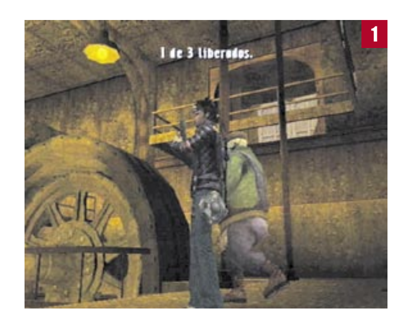
■ 05 TENGO QUE DESPERTARLE DE ALGUNA MANERA

Después de la secuencia de vídeo te toca hacer el trabajo sucio: **tienes que despertar a la bestia que has visto en el vídeo (1)**. Lo que pasa es que tiene el sueño muy pesado, le va a dar igual con qué le dispares. Déjalo. Mejor sube por la escalera que verás la izquierda de la entrada para poder continuar y buscar otra manera de despertarle **(2)**. **Punto de Control**.


1


2

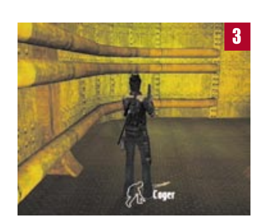
06 TENGO QUE LIBERAR A LOS MECÁNICOS

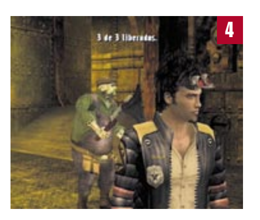




Recorre las salas vigiladas por gusanos. **El mayor problema serán los soldados** de infantería que usarán en tu contra, haciendo que te disparen sin querer. En la tercera sala, verás al **primer mecánico atado** en la pared del fondo. Sólo tienes que acercarte para liberarle **(1)**. Hazlo, y a continuación sal por la siguiente compuerta.

Ahora estarás en la primera sala de máquinas que pisaste. Ve por la única salida, tendrás que **bajar un par de pisos** hasta la zona donde viste el cuerpo del Capitán en la sala de la última detonación. Antes de salir, **convoca a Astral en el círculo** del suelo.





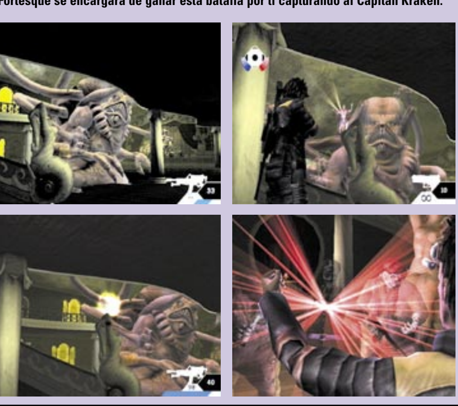
Métete en la piscina que hay junto a la escalera. **Sigue todo el camino a través de los mecanismos** de la sala contigua, al final verás al **segundo mecánico** que tienes que liberar **(2)**. Regresa con Lazarus cuando lo hayas hecho.

Entra en la sala con Lazarus y sube la escalera del fondo: el mecánico ya habrá abierto esta compuerta para que puedas continuar. Coge la **vida** y la **munición** que hay a los lados de la escalera, y sube por ella. Arriba encontrarás la **Daga de Poseidón (3)**, y un **Punto de Control**. También está allí el **último mecánico (4)**. Verás una secuencia de vídeo una vez que le hayas liberado.

Al acabar, estarás en el salón de baile con el bicho (ver cuadro: "Bicho").

BICHO

Cuando el Capitán Fortesque venga, se encargará de dispara con su cañón a la bestia, normalmente la bala quedará entre los dientes. Lo que tú tienes que hacer es disparar a esas balas para hacerlas explotar. Después de la explosión, la bestia liberará una o dos almas cada vez que tienes que capturar. Hay vida y munición en las esquinas del escenario, pero procura mantenerte a salvo, bien apartado, para que el monstruo no pueda alcanzarte ni con sus tentáculos ni con sus disparos. Cuando hayas capturado cuatro o cinco almas, se acabará la pelea. El propio Fortesque se encargará de ganar esta batalla por ti capturando al Capitán Kraken.



■ Nivel 5: PRISIÓN

■ 01 ESTOY EN LA PRISIÓN DE UNA ISLA

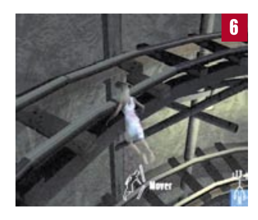


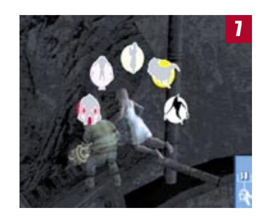


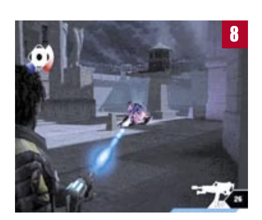
Lo primero: **salva la partida**. Recoge el **papel** del suelo, y la **vida** que hay junto a la pasarela. Adéntrate en el muelle, hay un Revenant paseando al fondo, y dos francotiradores: son **los Guardias de la isla de la Cicatriz del Diablo (1)**.

Sigue por la cuesta, y entra en el edificio abierto a la derecha. Cruza el almacén y sube la escalera del fondo. Entra en el cuarto más cercano, aunque si te hace falta **vida** búscala en los baños que hay al final del pasillo. Dentro de ese despacho, recoge la **munición** que hay encima de la mesa. La **radio** se pondrá en marcha. Puedes quedarte a oír todo el programa de radio, o salir por la puerta que hay al final del corredor. Allí encontrarás **vida**, un **archivo** encima de la mesa, **munición**, y unas escaleras para bajar **(1)**. Abajo, coge la **munición** que hay tras la columna y sal al exterior del edificio.

Avanza un poco, uno de los Guardias vendrá y comenzará a dispararte. Captúrale. Si es el tercero, Astral adquirirá la última habilidad: la **Habilidad**


6


7


8

de la Posesión (3). Si no, tendrás que esperar un poco más.

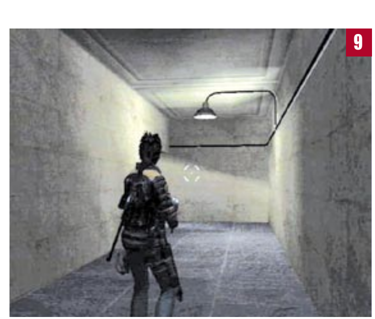
El camino te conducirá a las puertas principales de la cárcel, pero aparte de oír las voces de algunos presos no podrás hacer nada más. En lugar de eso, **ve por la cuesta de la derecha**, junto al vehículo accidentado. No hará falta que avances mucho para encontrarte con algunos guardias. Los más peligrosos son los que llevan porras, ya lo comprobarás **(4)**. Cuando tengas la zona despejada (hay algo de **vida** en el edificio de la derecha), entra en la casa abierta de enfrente para **recoger un arma nueva: el Lazo para fantasmas**. Sal por detrás, ve por la izquierda hasta la tubería que sale de la pared. Entra y **salva la partida** en el **Punto de Control**. ¿Empiezas a sospechar por donde escapó Houdini?

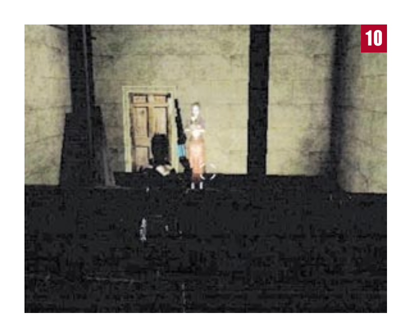
En el primer pasillo de la alcantarilla hay dos Revenant, y un carcelero. Cuando los tengas, avanza por el único camino hasta el **ascensor** que hay al final de una cuesta seca a la derecha. **Salva la partida en el Punto de Control**. Coge la **vida** si te hace falta, y avanza hasta la siguiente sala. Allí verás a un guardia al fondo, junto a la celda donde hay un **círculo para invocar a Astral**. Cuando le captures, ve por la pasarela, baja por la escalera, y sube. Arriba te espera otro carcelero **(5)**. Cuando acabes con él, continúa hasta la siguiente sala. Hay **tres túneles**, pero uno no lo puedes alcanzar. Captura a los dos guardias que hay allí y **ve al círculo** para invocar a Astral.

Vuela con Astral por el túnel con bombillas y regresa a la sala anterior. Sube arriba: verás varios carriles. Si utilizas la **visión en primera persona** verás algunos tramos iluminados, y también varias **palancas**. **Mueve con la habilidad del Poltergeist las palancas y los tramos de vía** para romperlos **(6)**. Luego sube arriba del todo, donde verás a un **obrero durmiendo**. **Posee su cuerpo** con tu última habilidad adquirida, y **taladra la pared (7)**. La vagoneta, una vez que haya cargado las rocas, caerá al fondo cerca del pasillo inaccesible para Lazarus. Vuelve con él y usa la carretilla para subir. Monta en el ascensor del final y coge la **munición** del suelo. Cuando llegues arriba, **salva la partida**. **Punto de Control**.

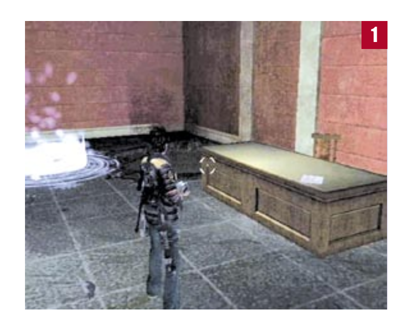
Estás en las tuberías de vapor de la prisión: tienes que avanzar con cuidado del vapor, y de las ruedas dentadas. Al final, sube por la **escalera** para llegar a los **baños**. Hay tres guardias, uno de ellos abajo. Cuando los hayas derrotados a todos, sube por uno de los laterales y busca el **interruptor** que hay en el pasillo para abrir la puerta de abajo. Sigue por el pasillo hasta el **Punto de Control**. Estás en la **enfermería** de la prisión. Sal al patio interior de la cárcel **(8)**; pero antes, recorre las salas para encontrar **vida** y algo de **munición**.

Entra en la recepción de la prisión. Sólo hay un camino posible, **salva la partida (9)**. Llegarás a la cabina de teléfonos, donde los presos hablaban con sus seres queridos. **Los teléfonos sonarán**, cógelos en el orden en que suenen **(10)**. Después de hacerlo, verás una secuencia de vídeo y la puerta del hall se abrirá.


9

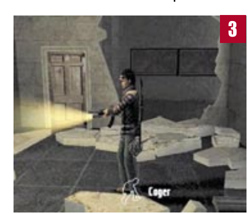

10

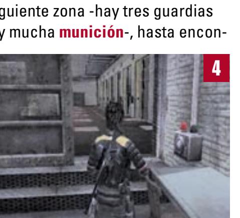
02 ELLA DEJÓ UNA ROSA. NECESITO LA ROSA





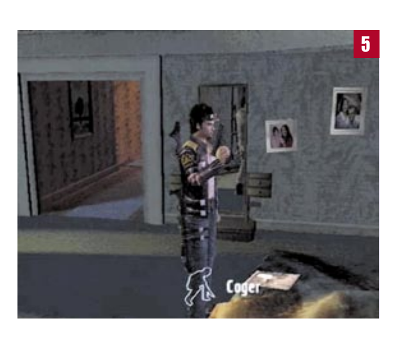
Cuando entres por la puerta de arriba de la recepción, coge la **postal** que hay sobre la mesa **(1)**. **Invoca a Astral** en el círculo del suelo, y **baja por el agujero** con ella. Tienes que **poseer al carcelero** que hay en la cabina de control, para que presione el **interruptor** que abrirá la reja del pasillo que da a las celdas. Sal por allí, y busca la celda donde está el **Revenant**. **Métete en su cuerpo** con la habilidad de la Posesión. Si no está de espaldas no podrás poseerle, pero hay otro camino a su celda por el techo roto en el otro extremo del corredor. Cuando estés dentro del Revenant, **rompe el muro agrietado (L1)**. Haz lo mismo en la siguiente sala para entrar en el pasillo por el que ha venido Astral. Allí, rompe el siguiente muro que es la pared de la sala de los teléfonos donde está la **rosa (2)**. Por último, acércate a los cristales, y rómpelos también. Vuelve con Lazarus hasta esta sala para **recoger la flor** del suelo **(3)**. Recorre las habitaciones de la siguiente zona -hay tres guardias y mucha **munición**-, hasta encontrar un cuarto con **dos interruptores** en la pared. **Pulsa el que tiene la luz verde** para acceder a la **zona de celdas** de la prisión **(4)**.

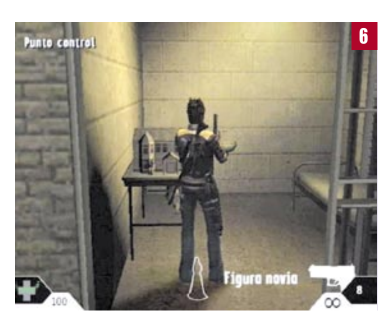


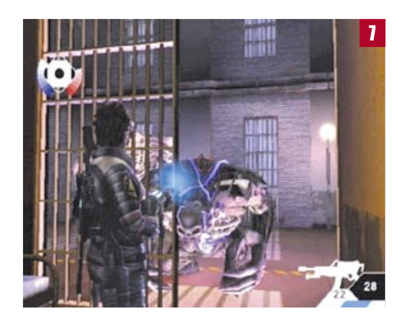


Avanza por el pasillo hasta el Punto de Control. En la siguiente área de celdas verás dos abiertas a la izquierda, y una a la derecha. En la primera de la izquierda hay un **marco** en la pared y una **carta** en la cama. En la segunda, hay una **casa de muñecas** a la que le **falta la figura de la novia**. Y en la celda de la derecha, hay una **carta** y un **jarrón** para colocar la rosa que cogiste antes. Entra primero por ésta última. Pon la rosa en su lugar y verás una secuencia de vídeo: estás en otro escenario, sube la escalera hasta el **dormitorio** abierto con la mujer muerta en el suelo. Se trata de la casa de Frank Agglin, y vas a revivir sus últimos momentos allí. Toma la **fotografía** que hay sobre











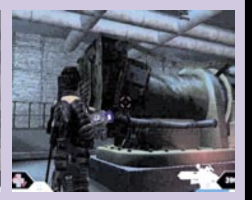
la cama **(5)**: regresarás a la prisión. Ve a colocarla en la celda donde viste el marco. Tendrás otra regresión, y **volverás a la casa de los Agglin**. Ahora ve al cuarto de la niña para ver una secuencia de vídeo. Cuando vuelvas a la prisión, entra en la celda de la rosa para volver a la casa de los Agglin, suena complicado pero no lo es. **Ve al cuarto de la niña** que ahora estará abierto, y coge el **oso** del suelo. Cuando estés de nuevo en la prisión, **ve a la celda de la foto** para regresar a la casa, y darle el oso a la niña. Ella, a cambio, te dará la **figura de la novia**. Entra en la celda que te queda para colocar la figura en la casa de muñecas **(6)**. **Guarda la partida** cuando aparezca el **Punto de Control**. Después, verás una secuencia de vídeo más: vas a encontrar por fin a Richmond, y a ¡Frank Agglin! **(ver cuadros: "Frank Agglin")**.

Cuando hayas acabado con Frank, sigue al profesor hasta las celdas. Antes de continuar **tendrás que acabar con todos los Revenant** que hay encerrados, pero si te escondes en alguna de las celdas evitarás daños y será fácil **(7)**. Cuando acabes con Frank verás una secuencia: Richmond se quedará descansando mientras tú exploras. **Salva la partida en el Punto de Control (8)**.

FRANK AGGLIN

Para empezar, tienes que saber que si Richmond muere tendrás que empezar otra vez. Y si lanzas la granada contra Frank, no funcionará. Para la primera vez que te enfrentes a Frank en la sala de la silla eléctrica, lo mejor y más rápido es usar el Lazo para Fantasmas, que agotará toda su energía y evitará que te haga daño.
La segunda vez que te enfrentes a este criminal será algo más difícil. Para empezar, estarás en una habitación con tres generadores de los que Frank extraerá la electricidad que necesita para atacarte. Por ello, nada más entrar en la sala pégate a la pared y dispara a las cajas de fusibles que tienen los generadores. Son unas cajas que están a la derecha del generador, tu objetivo se pondrá rojo cuando pases sobre ellas. Dispáralas durante un rato, no las podrás destruir porque te llevaría mucho tiempo. Pero las debilitarás lo suficiente para que la próxima vez que Frank extraiga electricidad, puedas romperlas con tu arma más potente. Una vez rotos los tres generadores, utiliza el Lazo contra Frank como hiciste la otra vez para agotar su energía.

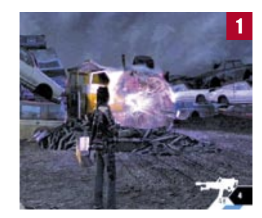




03 OTRA VEZ POLTERGEIST

Avanza hasta los primeros dos **Poltergeist** que hay cerca de la camioneta en marcha **(1)**. Una vez que los hayas capturado, **continúa atravesando la grúa amarilla** que hay a un lado. Sigue el camino hasta llegar a otra explanada redonda. Verás una **máquina amarilla** a la derecha a la que **le falta un pistón** para funcionar. **Apunta con cualquier arma al aspersor** que hay en lo alto del escenario: allí hay dos Poltergeist juguetones que tienen el **pistón** que buscas. Captúrales **(2)**. Cuando tengas el pistón, **colócalo en la máquina y presiona el interruptor** que tiene a un lado. Sigue por el camino que se abrirá, y **salva en el Punto de Control**.

A continuación, el Profesor Richmond se unirá a ti y, ya que se pone, **te arreglará las gafas** para que puedas ver sin problemas a los Poltergeist de la zona. Para estrenarlas, acaba con el que tienes justo enfrente, y continúa avanzando después hasta que llegues finalmente al **"Desafío en el Vertedero"**.





↘ DESAFÍO EN EL VERTEDERO

Un montón de chatarra se unirá para formar un robot gigante. Si te pones las gafas verás que el mecha está controlado por tres Poltergeist. El primero está debajo del Robot, y no será muy difícil acabar con él. El segundo se colocará en el hombro derecho; y el tercero, el más difícil, se colocará detrás y tendrás que situarte entre las piernas para capturarle. Como cuando usas las gafas no te puedes mover, tienes que tener cuidado con las bolas de fuego y los disparos del robot. Después, sigue a Richmond hasta las ruinas de la iglesia para escapar. El robot de chatarra volverá, pero Richmond se encargará de hacer que el faro ilumine al Poltergeist que lo maneja. Corre a refugiarte en las ruinas más cercanas ,desde donde podrás disparar y capturarle. Una vez hecho esto, verás después una secuencia de vídeo.





Nivel 6: BASE

01 LA BASE MILITAR

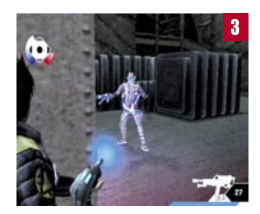
Después de la secuencia de vídeo, habrás llegado a la Base militar donde Richmond trabajaba. **Salva la partida en el Punto de Control**.

En este nivel vas a tener que seguir a Richmond protegiéndole de los fantasmas que te encuentres, como en la Prisión. Acaba con los dos Blue Spook que hay en la primera sala, y síguele hasta la siguiente con el **mapa holográfico** -hay **vida** en las cabinas de los lados-, **(1)**. **Salva la partida** en el pasillo del Sector de mando, ⇢





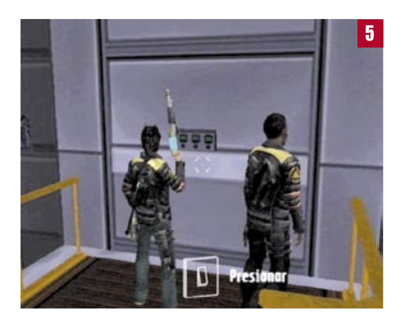
verás el **Punto de Control**. Dentro, hay dos Ángeles de la Muerte que tendrás que capturar antes de seguir **(2)**.


3

En la siguiente sala hay varios Cazafantasmas a los que tienes que eliminar también, ten en cuenta que van armados como tú y son bastante escurridizos **(3)**. Después, **sube por las cajas** que hay a la izquierda hasta la pasarela de arriba. Cruza la estructura de barras hasta la pared de enfrente, y **presiona el interruptor** de la pared al final del puente **(4)**. Saldrá un **Revenant** del fondo: captúrale y **baja a reunirte con Richmond**. Cuando abra las compuertas del suelo, baja la escala. **Punto de Control**.

Sigue al Profesor hasta la sala de experimentos, allí hay tres Blue Spook disfrazados de científicos. Elimínalos y ve a la esquina para utilizar el **ascensor amarillo (5)**. Cuando lleguéis abajo, tres Revenant os atacarán, corre por el túnel hasta la entrada de la izquierda y acaba con ellos desde allí. **Explora los laboratorios** hasta ver una nueva secuencia.


4



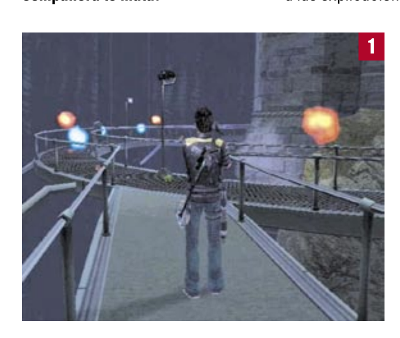
5

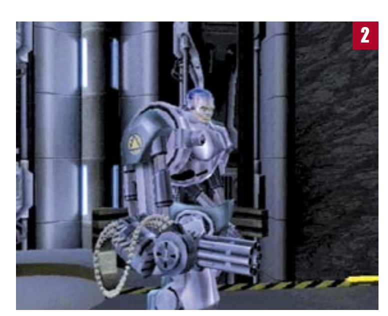
02 POR ESO HAWKSMOOR NECESITA A ASTRAL

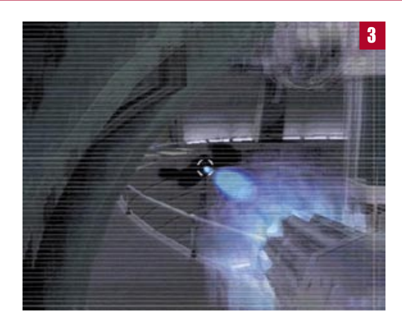
Sigue a Richmond hasta el **castillo medieval** que hay en el sótano de la base. Allí, recoge todo lo que veas en la pasarela: **munición** y **vida** que te hará falta **(1)**. **Salva la partida** en el camino. Después: verás una secuencia de vídeo bastante sorprendente: Richmond se rinde, Hawksmoor te saca a Astral del cuerpo, y **¡tu compañera te mata!**

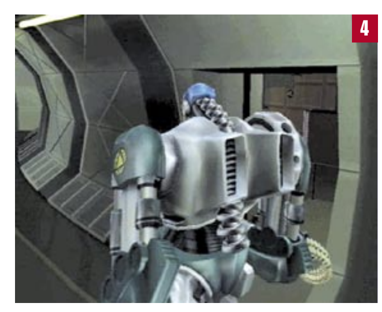
Cuando te recuperes del shock, y retomes el control lo harás siendo el **robot digital de Richmond**, una especie de Robocop. Estás en el Almacén de munición, **salva la partida en el Punto de Control** antes de continuar **(2)**.

Te atacarán dos Blue Spook en esta misma sala, si has atendido a las explicaciones del manejo sabrás que **se dispara con R1**, ¿verdad? Afuera te esperan otros dos, después, gira a la izquierda. Continúa por la derecha en la primera bifurcación, por las compuertas amarillas. En el siguiente laboratorio hay un Blue Spook **(3)**. Acaba con él o ignóralo, pero sal por la puerta de enfrente. Cuando llegues al final del pasillo verás una secuencia de vídeo en la que


1


2





el robot se caerá al piso de abajo. Rápidamente, **entra en el pasillo que hay a la derecha** para evitar al Blue Spook que tienes detrás. Sigue por la izquierda en ese pasillo. Un poco más allá de la bifurcación, entra en la sala que verás a la derecha para ver una secuencia con el miserable del Profesor. Después, continúa pasillo abajo y **entra en la próxima sala de la derecha,** la de color rojo, Allí verás una secuencia con Lazarus **(4)**: **¡ahora Lazarus es un Astral!**

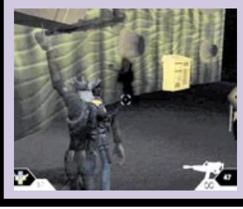
03 LAZARUS-ASTRAL

Vuela hacia arriba por el tubo blanco que tienes encima **(1)**. Sigue por el **conducto rosa** hasta la sala con cuatro tubos más, y por el que está abierto a través del tubo transparente **(2)**. **Ve al centro del conducto circular** y sube por la tubería vertical cuando la veas. Asciende un par de pisos, y busca el tubo a la izquierda que sale fuera de la sala. Ve por él hasta que veas otro para bajar. Llegarás a unas **tuberías amarillas**, ve por la izquierda hasta el pasillo azul. Allí, **salva la partida en el Punto de Control**.

Avanza hasta el núcleo de la Base, verás una secuencia. Después, tendrás que **acabar con Hawksmoor** de una vez.

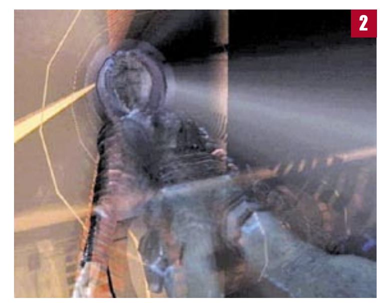
HAWKSMOOR

Lazarus ha resucitado con un arma más potente: el Tecno Arma. Se trata de lo último en tecnología antifantasmas, y tiene dos tipos de disparo: el normal pulsando R1, y el disparo continuo manteniéndolo pulsado.
Antes de luchar con Hawksmoor, vas a tener que derrotar a sus fantasmas preferidos. Primero te lanzará Blue Spook y Revenant. Después, Ositos gigantes y Bestias Líquidas, aprovecha los osos para proveerte de vida. Por último, Ángeles de la muerte, Guardias de la prisión y más Revenant. Para todos ellos, la estrategia es la misma: no dejes de correr por la pasarela mientras apuntas hacia atrás. Cuando hayas acabado con todos, Hawksmoor será por fin vulnerable a tus armas. Te lanzará bolas de fuego mientras vuela de un lado a otro del escenario. Da vueltas en todo momento apuntándole. Tras recibir un montón de disparos, caerá. Disfruta del último vídeo.









Habilidades: ASTRAL

Astral era la ayudante del Profesor Richmond. El Profesor, en uno de sus experimentos, separó su cuerpo de su alma y escondió su cuerpo para resucitarla más tarde. Ahora **se ha convertido en el objetivo de Hawksmoor**, que hará todo lo posible para conseguirla. **Cuando se fusione contigo serás capaz de ver a los fantasmas**, y de vez en cuando también podrás controlarla. Aunque ésto, sólo ocurrirá cuando te coloques encima de los **círculos mágicos** que encontrarás en algunos lugares. Ponte en el centro del círculo, y pulsa ✖. Para regresar al cuerpo de Lazarus pulsa el botón ●. La vista en primera persona, con ▲, te será muy útil porque el objeto con el que tengas que interactuar se iluminará en azul.

Cuando tomes el control de Astral, verás su barra de energía a la derecha. Sólo se vaciará cuando estés usando alguna de sus habilidades. Para rellenarla bastará con que consigas algo de munición.

Si quieres utilizar una de las habilidades de Astral, pulsa L1: aparecerán todas la que poseas en ese momento. Para seleccionar una, mueve el **stick derecho**. Las habilidades que Astral adquirirá a medida que avance el juego son las siguientes:

• HABILIDAD DEL REVENANT
Conseguirás esta habilidad capturando a un Revenant en el primer nivel. **Astral se materializará al utilizar esta habilidad**, y podrá utilizar los interruptores que Lazarus no alcance.

• HABILIDAD DEL ENCANTAMIENTO
Conseguirás esta habilidad para Astral capturando a un Howler. En realidad, **sólo la utilizarás una vez** en todo el juego.

• HABILIDAD FANTASMAL
La conseguirás después de liberar a la niña de la jaula en la mansión encantada del Pantano. Con ella **podrás atravesar paredes y techos**, aunque sólo en los lugares por los que ya haya pasado anteriormente un espectro.

• HABILIDAD DEL POLTERGEIST
La conseguirás en el interior de la Nueva Escuela, después de capturar a seis Poltergeist. **Te permitirá mover objetos de gran tamaño, desbloquear puertas obstruidas, etc...**

• HABILIDAD DE LA POSESIÓN
La adquirirás en la Prisión, después de haber capturado a tres Guardias de la isla. Es la habilidad más útil de todas, puesto que **gracias a ella puedes poseer a los guardias y utilizar sus armas contra ellos. También puedes poseer Revenants.**

Enemigos: GUÍA DE FANTASMAS

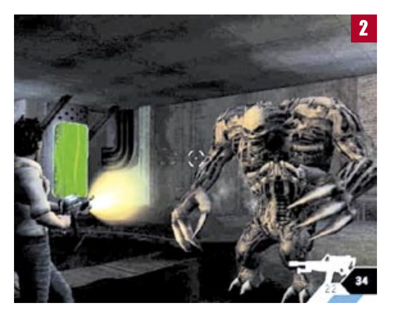
¿Tienes problemas con algún fantasma a lo largo de tu aventura? Aquí encontrarás la solución para derrotarle:

• BLUE SPOOK (1)
Los encuentras en: todos los niveles del juego.
La mayor dificultad es colocarles la granada en el cuerpo, porque no paran de volar por el escenario. Un buen truco es **esperar a que vayan a atacarte**, porque en ese momento en el que comienzan a iluminarse se quedan quietos y puedes sorprenderles. **Antes de que se abalancen sobre ti, muévete a un lado**.

• REVENANT (2)
Los encuentras en: todos los niveles del juego.
Son brutos y grandotes. Sin embargo, si te colocas detrás de alguna pared o puerta, no te verán. Vamos que son un poco tontos. Si te pillan en campo abierto, **corre hacia atrás sin dejar de dispararles**. **Algunos pueden desaparecer** para aparecer de repente en otro lugar. Además, no podrás hacerles daño mientras no se hayan materializado.



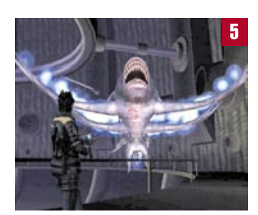
1



2







• ÁNGELES DE LA MUERTE
Los encuentras en: casi todos los niveles del juego.
Se comportan como los Blue Spook, salvo que son más fuertes, más rápidos, y pueden hacerte bastante más daño. **Ten cuidado con ellos**.

• CABALLEROS DE LA BALLESTA
Los encuentras en: el Instituto.
Por lo normal, se colocan en zonas altas para dispararte mejor. Si consigues un **buen escondite para detener sus flechas**, no tendrás problemas. No se mueven del sitio.

• CABALLERO DE LA MAZA (3)
Los encuentras en: el Instituto.
Como son tan lentos, lo mejor es **correr para protegerse** detrás de alguna columna, y disparar tranquilamente desde allí.

• LAGARTOS CON MOTOSIERRA
Los encuentras en: el Pantano.
Intentarán embestirte cuando no sean capaces de atizarte con la motosierra. **Da vueltas a su alrededor disparando sin cesar**. No les puedes capturar de ninguna manera, pero sí eliminar.

• HOWLER (4)
Los encuentras en: el Pantano.
Son miedosos y gritones. **No podrás capturarles hasta que no estén dormidos**. Suelen tener su nido cerca de la zona que vigilan.

• BESTIA LÍQUIDA (5)
Los encuentras en: el Pantano y en la Base Militar.
Te lo pondrán difícil si no tienes algún lugar en el que refugiarte. Además de lanzarte bolas de energía, también se abalanzan contra tí. **Dispárales sin parar mientras te mueves** hacia los lados.

• FRANCOTIRADORES DEL PANTANO
Los encuentras en: el Pantano.
Utilizan rifles, y suelen estar apostados en lugares altos. Aunque algunos vendrán hasta ti para dispararte a quemarropa. **Lo mejor es que avances despacio**, y les dispares de uno en uno.

• POLTERGEIST (6)
Los encuentras en: la Escuela Nueva, y la Prisión.
Primero tienes que conseguir verlos: lanza unas cuantas granadas de humo hacia el punto del que vienen los objetos lanzados. **Cuando tu puntero se ponga rojo**, lánzales tu **granada** para capturarlos.

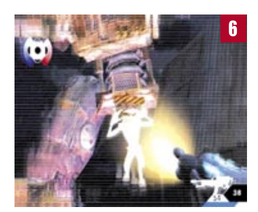
• SOLDADO DE INFANTERÍA (7)
Los encuentras en: el Barco Fantasma.
Hay dos tipos de soldados. El primero es el normal: armado con un fúsil de asalto y que es capaz de moverse escondiéndose para dispararte. Si les pierdes la pista, **busca las extrañas burbujas** que dejan al correr.
El segundo tipo tiene una ametralladora y no se mueve. **No les puedes capturar**, pero sí agotarles para que dejen de disparar un rato.

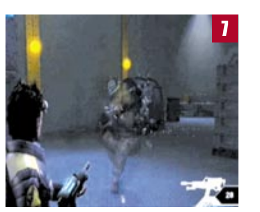
• ALMAS PÉRDIDAS
Los encuentras en: el Barco Fantasma.
No son dañinas, pero **tienes que capturarlas para aumentar el poder de la Matriz**.

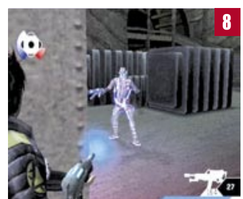
• GUARDIAS DE LA ISLA DE LA CICATRIZ DEL DIABLO
Los encuentras en: la Prisión y la Base Militar.
Están armados con pistolas y porras. Son muy peligrosos cuando te atacan con las porras. Lo mejor es **dispararles desde lejos** y no permitir que se acerquen mucho.

• CIRUJANO DE LA ISLA DE LA CICATRIZ DEL DIABLO
Los encuentras en: la Prisión.
Procura no encontrarte con él en un espacio reducido. Mejor **dispara nada más verlo**, de lejos no resulta nada peligroso.

• CAZAFANTASMAS (8)
Los encuentras en: la Base Militar.
Llevan tus mismas armas, y son bastante listos. **Tendrás que pillarlos por sorpresa**, ante de que ellos te pillen a ti...









Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con Play2Manía Nº 61

SUPLEMENTO GRATUITO PARA LOS LECTORES DE PLAY2MANÍA

Play2 manía

Más de 4000 trucos para PS2

Secretos, estrategias y claves para los mejores juegos de PS2

CHAOS LEGION
TRUE CRIME
CLIN McRAE 04
EL RETORNO DEL REY
DRAGON BALL Z BUDOKAI 2
EYETOY PLAY
NOR RISING SUN
MAY CRY 2
TURAMA
WRC 3
HULK
MANHUNT
SSX 3
SIS 3
ZOE 2
HA 2
PES 3
AK II EL RENEGADO
OM US NAVY SEALS
ET & CLANK 2
DIANA JONES
TOMB RAIDER
TERMINATOR 3
NDERGROUND
THE SIMPSONS HIT & RUN
MPIROS
HTERS
NBA LIVE 2004

sumario

[#]

007:NIGHTFIRE

Para introducir estos códigos, ve a Codenames y después a Secrets Unlock.

- **Láser más rápido:** PHOTON.
- **Todos los niveles:** PASSPORT.
- **Cargador mayor para el rifle de francotirador:** MAGAZINE.
- **Actualizar todos los gadgets:** Q LAB.
- **Desbloquear la pistola de oro:** TARGET.
- **Personajes en modo Multijugador:**
  - Oddjob: BOWLER.
  - Xenia: JANUS.
  - Christmas Jones: NUCLEAR.
  - Baron Samedi: VOODOO.
  - Bond Tux: BLACKTIE.
  - Goldfinger: MIDAS.
  - Jaws: DENTAL.
  - Scaramanga: ASSASSIN.
- **Modo Destrucción (Multijugador):** TNT.
- **Modo Asesinato (Multijugador):** SCOPE.
- **Traje de pato (Multijugador):** Number 1.
- **Escenario explosivo (Multijugador):** BOOM.
- **Goldeneye Strike (Multijugador):** ORBIT.
- **Mejorar el tranquilizador:** SLEEPY.
- **ICONOS 007:**

1. Preludio en París:
- Mientras conduces,primer giro a la derecha.
- Tras el camión del parque de la izquierda.
- Durante la bajada de escaleras rojas lo verás.
- Después del salto grande con turbo a la izquierda, en la entrada del centro comercial.

2. El intercambio (parte 4):
- En el camino que baja al cañón.
- En el cañón.
- En el camino de arriba, en el castillo, yendo por la puerta que hay en la sala A.
- En la bodega.
- En la sala donde están Zoe y Dominique.
- En la habitación con la chimenea.
- Sal por la ventana después del encuentro.
- Bajo la caseta del teleférico.

3. Escapada alpina:
- Dispara al tanque de gasolina del primer campamento que verás a la derecha.
- Pasa la tubería y acaba con el malo de la moto.
- Dispara misiles a los malos que hay encima de la puerta del final.

4. Enemigos vencidos:
- En la cafetería de la izquierda.
- A la derecha después del salto.
- En el salto a la derecha antes de caer al hielo.
- En el hielo, ve a la izquierda.
- En la zona de extracción.

5. Traición (parte 2):
- Al principio, en el camino de la derecha.
- 2º piso del salón, junto a la caja del dragón.
- Cerca del gong en el jardín.
- Después de salvar a la primera Geisha, sal por la derecha hasta el final del pasillo.
- En el salón, en un balcón.
- En el cuarto de la limpieza.

6. Turno de noche (parte 3):
- En el sótano donde comienzas.
- En la entrada del edificio.
- Al subir en ascensor a la oficina, ve por la izquierda al final de la zona de ventanas.
- En la oficina frente a la puerta con código.
- Al final del pasillo cerrado, junto a la ventana.
- En la sala de reuniones con el chaleco.
- En el borde de la piscina del tejado.

7. Reacción en cadena (parte 2):
- Encima de la grúa del edificio del Jetpack.
- En el hangar paralelo al que comienza el nivel.
- Usa los cables para coger uno en el TR-2.
- Junto al generador más grande en TR-2.
- Atraviesa los ventanales rotos desde donde te disparan los francotiradores, mediante la viga.
- Sobre una de las vigas que sostienen la grúa.
- En el ST-3, tras las cajas donde hay un enemigo.

8. El fuego del Fénix (parte 4):
- Sal del ascensor y busca en la cornisa.
- En la sala de reuniones con el chaleco.
- Al final del pasillo de los ventanales.
- En la sala comedor.
- En la oficina 70A.
- En la oficina y en el suelo del vestíbulo.

9. Descenso marino:
- En el interior del barco hundido.
- Debajo del nodo de comunicaciones.
- En el fondo de la segunda zona de minas.
- Encima del muelle de submarinos.
- Durante la persecución del submarino, en una roca elevada a la derecha.
- En la última zona, hay un hueco en lo más alto a la derecha de por donde entras.

10. Infiltración en la isla (parte 3):
- Al comenzar, ve marcha atrás para cogerlo.
- En el helipuerto.
- A la derecha del tercer centinela.
- Dispara al cuarto centinela para sobrevolarlo.

11. Cuenta atrás (parte 3):
- Te irás topando con ellos según avances.

12. Equinox: Todos son bastante fáciles de ver.

18 WHEELER PRO TRUCKER

- **Camión Nippon Maru:**

Ve a la pantalla del título, pulsa y mantén ✖ y después pulsa **Start**. Sigue con la ✖ pulsada hasta que aparezca la pantalla de selección de modo de juego. Elige uno y a la hora de escoger un camión tendrás este modelo.

4X4 EVOLUTION

Estos trucos se introducen pausando el juego en el Modo Carrera y pulsando estas secuencias:

- **Todos los vehículos: L1, L2, R1, R2, ■, ■.**
- **25.000 dólares extra: L2, ■, R1, ■, R1, L1, ●, L2, ■, R2, ■, R1.**
- **Más lento: L1, L2, R1, R2, ■, ●.**
- **Más rápido: L1, L2, R1, R2, ■, ■.**
- **Velocidad normal: L1, L2, R1, R2, ●, ●.**

[A]

ACE COMBAT 4: TRUENO DE ACERO

- **Opciones de Bonus:**

Cuando completes las 18 misiones del juego y salves la partida, cárgala de nuevo y tendrás acceso a nuevas opciones del menú principal.

- **Código maestro:**

En cualquier momento del juego, pulsa la siguiente combinación mientras mantienes presionados los botones **R2** y **L2**: ↑, ↓, ▲, ✖.

AGGRESSIVE INLINE

Introduce estos códigos en la pantalla "Cheats", dentro de "Options":

- **Todos los niveles y parques en el editor:** ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, BABA.
- **Personajes ocultos:** ↓, →, →, ↓, ←, ↓, ←, ↓, →, →, →.
- **Todas las llaves:** SKELETON.
- **"Manual" sin caerse:** QUEZDONTSLEEP.
- **No te afectan las caídas ni los atropellos:** KHUFU.
- **"Grind" sin caerse:** BIGUPYASELF.



AIRBLADE

- **Jugar con J. J. Sawyer:** Termina el juego con un rango "S" en todos los niveles.
- **Jugar con Naomi:** Termina el nivel Downtown con un rango "B".
- **Jugar con Oscar:** Termina el juego con un rango "A".
- **Jugar con The Insider:** Termina el nivel Storage con un rango "B".
- **Modo Stunt Attack:** Termina el modo Story.
- **Tercer traje para Ethan:** Termina el modo Stunt Attack.
- **Tercer traje para Kat:** Termina el modo Score Attack con una buena puntuación en todos los niveles.

ALIENS VERSUS PREDATOR

- **Menú de trucos:**

Mientras estás jugando, pausa el juego y pulsa: **R1**, **R1**, **L1**, **R1**, **L1**, **L1**, **R1**, **L1**, **R1**, **R1**, **L1**, **R1**, **L1**, **L1**, **R1**, **L1**. Ahora podrás elegir inmunidad, pasar de nivel y un montón de extras más.

ALONE IN THE DARK THE NEW NIGHTMARE

- **Código del panel de la biblioteca:**

En la segunda planta de la biblioteca verás un panel secreto que requiere un código: 3926.

ALL STAR BASEBALL

- **Equipos adicionales:**

Entra en el modo Exhibición y pulsa **L2 + R2** para desbloquear al equipo de los Dingers y los Islanders. Si lo has hecho bien oirás un sonido. Los Dingers también pueden desbloquearse en el Modo Práctica de bateo, pulsando **L1 + L2 + R1 + R2** en la pantalla de selección de equipo.

AMPLITUDE

Introduce estos trucos en cualquier momento:

- **Paneles negros: R3, L3, R3, R3, L3, R3, L3, L3, R3.**
- **Efecto borroso: R3, R3, R3, R3, L3, L3, L3, L3, R3.**
- **Gemas con cabeza de mono: L3, L3, L3, L3, R3, R3, R3, R3, L3.**
- **Posición de las notas en pantalla aleatoria: ✖, ✖, ←, ←, R3, R3, →, →.**
- **Paneles transparentes: L3, R3, L3, L3, R3, L3, R3, R3, L3.**
- **Modo Estilo Túnel/Tormenta: L3, L3, L3, R3, R3, R3, L3, R3, L3.**
- **Canción secreta:**

Para desbloquear la canción número 26, tienes que superar las 25 anteriores con la dificultad "Insane". La canción secreta es "Spaztik" y sólo estará disponible en dificultad Insane.

APE ESCAPE 2

- **Jugar como Spike:**

Completa el juego después de encontrar a los 297 monos. Ilumina a continuación la opción "New Game" en el menú principal y pulsa **L1 + Start** para jugar como Spike, el protagonista del primer *Ape Escape*.

ARMORED CORE 2

- **Victoria sencilla:**

Compra el doble de misiles de lanzamiento vertical y elige el mapa "Autopista abandonada". Cuando la misión comience, no salgas del edificio. Espera a que el enemigo entre en la zona del alcance de tus misiles y lánzaselos para acabar con ellos fácilmente.

- **Crear AC super pesados:**

Después de superar el modo Misión la primera vez, podrás crear AC super pesados, es decir, podrás usar a tu AC incluso con exceso de peso.

- **Camuflaje:**

Derrota a todos los competidores en la Arena.

- **"Robar" emblemas enemigos:**

Puedes "robar" los emblemas de los enemigos de la Arena. Selecciona el AC con el que quieres luchar y antes de enfrentarte a él, pulsa **Start+ Select**. Ve a la opción Garaje y a Editar Emblema.

- **Energía infinita por poco tiempo:**

Mientras juegas, pulsa **L2**, **R2** y **R3** a la vez. Obtendrás un mensaje de error y durante cerca de un minuto tu energía será ilimitada. Después, toda la energía bajará al mínimo durante el mismo tiempo. Luego se recargará y podrás repetirlo.

- **Cambiar el tapiz:**

Este truco te permite coger cualquier emblema que hayas creado y ponerlo como tapiz de fondo en la pantalla del menú principal. Elige la opción Garaje, después Editar Emblema y crea un nuevo diseño. Luego pulsa **L1**+**R1**+**Select**. Ve a la pantalla del menú principal y verás tu nuevo tapiz.

- **Modo visión de cámara distinta:**

Pulsa y mantén **●+✖+Start** mientras juegas. El juego se pondrá en pausa. Vuelve al juego y el nuevo modo de cámara estará activado.

- **Vista en primera persona:**

Pulsa y mantén apretados **▲+■+Start** mientras juegas. El juego se pondrá en pausa. Vuelve al juego y jugarás con la nueva vista.

- **Volver a la vista por defecto:**

Pausa el juego y pulsa a continuación **Start** para volver al juego con la vista de juego normal.

ARMORED CORE 2: ANOTHER AGE

- **Continuar desde *Armored Core 2*:**

Carga una partida grabada de *Armored Core 2* en el modo One Player Scenario. Comenzarás con todo lo obtenido previamente en el otro juego, incluidas más armas y dinero.

ARMY MEN AIR ATTACK

- **Desbloquear todos los niveles:**

Introduce el siguiente password:
↑, ✖, ●, ↑, ←, ■, ●, ✖.

- **Passwords de nivel:**

2. ↑, ✖, ▲, →, ←, ■, ●, ✖.
3. ▲, ●, ↓, ←, ■, ■, ↑, ↑.
4. ✖, →, ←, ✖, ●, ■, ■, ▲.
5. ↓, ↓, ●, ■, ●, ■, →, ✖
6. ▲, ✖, ↑, ←, →, ←, ●, ▲.
7. ←, ■, →, ↓, ●, ✖, ✖, →.
8. ▲, →, ■, ■, ●, ↓, ↓, ✖
9. ↑, ✖, ■, ←, →, ●, ←, ←.
10. ▲, ↑, ●, ✖, ■, ↓, ↓, ↓.
11. ●, ●, ↑, ←, →, ✖, ▲, ■.
12. →, ↑, ✖, →, ●, ■, ▲, ●.
13. ←, ←, ▲, ●, ✖, ✖, ↓, →.
14. ■, →, ●, ↑, ↓, ■, ↓, ✖
15. ←, →, ●, ✖, ■, ↓, ↓, ●.
16. ▲, ●, ✖, →, →, ●, ■, ↓.
17. ■, ↑, ↑, →, ←, ■, ↓, ✖.
18. ●, ✖, →, ▲, ■, ↑, ✖, ✖.
19. ↓, →, ✖, ■, →, ↑, ●, ●.
20. ↑, ✖, ●, ↑, ←, ■, ●, ✖.

ARMY MEN: SARGE'S HEROES 2

Para activar los trucos selecciona "Introducir códigos" en el menú principal e introduce cualquiera de estos códigos:

- **Todos los niveles:** FREEPLAY.
- **Modo Dios:** NODIE.
- **Todas las armas:** GIMME.
- **Invisibile:** NOSEEUM.
- **Modo mini:** SHORTY.
- **Modo Gigante:** IMHUGE.
- **Info test:** THDOTEST.

PASSWORDS DE LOS NIVELES:

- **Boot Camp:** BOOTCAMP.
- **Dinner Table:** DINNER.
- **Bridge:** OVERPASS.
- **Refrigerator:** COOLER.
- **Graveyard:** NECROPOLIS.
- **Castle:** CITADEL.
- **Tan Base:** MOUSE.
- **Revenge:** ESCAPE.
- **Bed:** COT.
- **Plasticville:** BLUEBLUES.
- **Toy Shelf:** BUYME.
- **Cashier:** EXPRESS.
- **Toy Train Town:** LITTLEPEOPLE.
- **Rocket Base:** NUKEM.
- **Pool Table:** EIGHTBALL.
- **Pinball Machine:** BLACKKNIGHT.

ARMY MEN RTS

Estos trucos se activan pulsando **R2** durante el juego. Mientras lo mantienes apretado, pulsa la secuencia de botones correspondiente al truco que quieres activar. Oirás un sonido.

- **Diferentes colores:** ■, ▲, ■, ■, ✖, ●.
- **Soldados en paracaídas:** ●, ■, ●, ■, ▲, ▲.
- **5.000 unidades de plástico:** ▲, ●, ■, ✖, ▲, ■.
- **2.000 unidades de electricidad:** ▲, ■, ●, ✖, ▲, ✖.
- **Más recursos:** ■, ■, ■, ▲, ●, ✖.

ARTIC THUNDER

Pulsa estas combinaciones en la pantalla de selección de modo de juego. Verás un mensaje. Para desactivarlo, vuelve a introducirlo.

- **Modo Experto:** ●, ■, ●, ●, ■ y **Start**.
- **Bolas de nieve atómicas:** ■, ■, ■, **L1**, ● y **Start**.
- **Rooster Tails:** **R1**, **R2**, **L2**, **L1**, ■ y **Start**.
- **Sin competidores:** ■, ■, ●, ●, **L1**, **R1** y **Start**.
- **Ítems Aleatorios:** **R1**, **R2**, ■, ●, **R1**, **R2** y **Start.**
- **Todos los Turbos:** ●, **R1**, **R1**, ●, **R2, Start**.
- **Garfio de Combate:** ●, ●, **L2**, ●, ●, **L1**, **Start**.
- **Bombas de nieve:** ●, ●, **R1**, **R2, Start**.
- **Invisible:** ■, ●, ■, **R2**, ●, ●, **Start**.
- **Sin Power ups:** ■, ■, ●, ■, **R2**, ■, **Start**.
- **Modo Rodante:** ●, **L1**, ■, **R2**, ■, **L2**, **Start**.

ATV OFFROAD

Estos trucos se activan en el modo Carrera, poniendo estas palabras como si fueran el nombre de tu corredor.

- **Todas las pistas:** WHATEXIT.
- **Todas las ATVs:** CHACHING.
- **Modo Experto:** ALLOUTAI.
- **Resumen rápido:**

Durante una carrera en el modo Práctica, pulsa **L1 + R1** si te sales de la pista o te estrellas.

ATV OFFROAD FURY 2

- **Unos cuantos extras:**

Crea un perfil de un corredor usando una tarjeta de memoria donde tengas también grabada una partida del primer *ATV: Offroad Fury*.
De esta forma desbloquearás una nueva ATV, la G-Ride y otro traje completo a juego (es decir, mono, casco, guantes...).

- **Más trucos:**

Ve a la opción "Profile Editor" y entra en la opción "Unlock Items". Busca ahora "Cheats", métete en esta nueva opción e introduce cualquiera de estos códigos:

- GIMMEPTS:1.000 puntos "Profile".
- EATDIRT: IA agresiva activado/desactivado.
- SHOWROOM: Todas las ATVs.
- GOLDCUPS: Todos los eventos del campeonato.
- THREADS: Todas las equipaciones.
- GAMEON: Todos los juegos.
- GINGHAM: Estadísticas al máximo.
- BUBBA: Todos los corredores.
- ROADKILL o TRLBLAZR: Todas las pistas desbloqueadas.
- GENERALLEE: Todos los vehículos.
- IGIVEUP: Desbloquear todo.
- GABRIEL: San Jacinto Isles.

ATV QUAD POWER RACING 2

- **Opciones y estadísticas al máximo:**

Introduce estos trucos como nombre de tu corredor en la opción "Create a new profile". Aparecerá un mensaje en pantalla y después podrás poner un nuevo nombre a tu corredor.
Corredores: BUBBA.
Vehículos: GENERALLEE .
Pistas: ROADKILL.
Maniobras: FIDDLERSELBOW.
Campeonatos: REDROOSTER.
Desafíos: DOUBLEBARREL.
Estadísticas al máximo: GINGHAM.

[B]

BALDUR´S GATE: DARK ALLIANCE

- **Menú de trucos:**

Durante el juego, pulsa y mantén:
L1+R2+←+▲+ Start.
El menú aparecerá en pantalla. Si vieras que no te funciona, pulsa al final de la combinación **R3** en lugar de **Start**.

- **Jugar con Drizzt:**

Ve al menú principal, pulsa y mantén **L1+R1** y luego **✖+▲**. Termina el juego en la dificultad más difícil y al empezar una nueva partida, tendrás a este personaje.

- **Subir de nivel a tu personaje:**

Durante el juego, pulsa y mantén:
L1+R2+←+▲+R3.
Tu personaje confirmará el truco y subirá hasta el nivel 20, teniendo acceso a todos los hechizos.

- **Desbloquear modo Gauntlet:**

Termina el juego en cualquier dificultad.

- **Desbloquear el modo Extreme:**

Termina el juego en el modo "Gauntlet".

BARBARIAN

- **Traje alternativo:**

En la pantalla de selección de personaje, elige a un héroe y pulsa **R1** para cambiarle el traje.

- **Jugar con la pantalla de carga:**

Con el stick izquierdo podrás mover la calavera de la pantalla de carga. Gracioso.

BATTLE ENGINE AQUILA

Para activar estos trucos, debes introducir los siguientes códigos como si fueran tu nombre.

- **Todos los bonus:** 105770Y2.
- **Invencible:** B4K42.
- **Seleccionar nivel:** !EVAH!
- **Usar múltiples códigos:**

Para activar varios trucos a la vez, introduce los códigos de los trucos juntos, sin dejar espacios.

BATMAN: RISE OF SIN TZU

En la pantalla donde pone "Press Start", mantén **L1 + L2 + R1 + R2** e introduce cualquiera de estos trucos. Si no se activan en la pantalla "Press Start", carga una partida e introduce los trucos en la pantalla donde te dejan seleccionar el modo de juego.

- **Todos los movimientos:** ↑, ↑, ←, ←, →, →, ↓, ↓.
- **Barra de poder infinita:** ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↓, ↑.
- **Salud infinita:** ↑, →, ↓, ←, ↑, ←, ↓, →.
- **Desbloquear dificultad final:** ↓, ←, →, ↑, ↑, →, ←, ↓.
- **Desbloquear todo:** ↓, ↑, ↓, ↑, ←, →, ←, →.

BATMAN VENGEANCE

Pulsa en el menú principal estas secuencias.
Si lo haces bien oirás un sonido de confirmación:

- **Batarángs normales y eléctricos infinitos:** **L1**, **R1**, **L2** y **R2**.
- **Cinturón multiusos infinito:** ●, ■, ●, ■, **L1**, **R1**, **L2**, **R2**.
- **Esposas infinitas:** ■, ●, ■, ●, **L2**, **R2**, **R2**, **L2**.
- **Todos los trucos:** **L2**, **R2**, **L2**, **R2**, ■, ■, ●, ●.

BIG MUTHA TRUCKERS

- **Truco maestro:**

Introduce CHEATINGMUTHATRUCKER o ATJCEHJMJ como código en la opción "Cheats" dentro del menú Opciones.

- **Evil Truck:**

Igual que antes, pero pon VARLEY.

BLADE 2

Estos trucos se introducen pulsando **L1** en el menú principal y manteniéndolo apretado mientras pulsas una estas secuencias:

- **Dificultad Daywalker:** ←, ●, ↑, ↓, ■, ●, ✖
- **Seleccionar nivel:** ↓, ↑, ←, ←, ●, →, ↓, ■
- **Salud infinita:** ▲, ■, ▲, ■, ▲, ●, ▲, ●.
- **Furia infinita:** ←, ↓, ←, ↓, →, ↑, →, ↑.
- **Todas las armas:** ■, ●, ↓, ←, ●, ●, ▲.
- **Munición infinita:** ←, ●, →, ■, ↑, ▲, ↓, ✖.
- **Aliados invencibles:** ■, ●, ▲, ✖, ■, ●, ▲, ✖.

BLOODRAYNE

Todos estos trucos se introducen en el menú "Trucos", seleccionando cuatro palabras de la lista que te dan.

- **Nivel secreto:** BRIMSTONE IN THE BAYOU
- **Ver parámetros de los enemigos:** DONT FART ON OSCAR
- **Relleno completo de la barra de sangre:** ANGRY XXX INSANE HOOKER
- **Modo Dios:** TRI ASSASSIN DONT DIE
- **Desmembramiento gratuito:** INSANE GIBS MODE GOOD
- **Restaurar salud:** LAME YANKEE DONT FEED
- **Mostrar armas en el cuerpo:** SHOW ME MY WEAPONS
- **Ver parámetros del tiempo:** NAKED NASTY DISHWASHER DANCE

BLOODY ROAR 3

- **Modos Extras de juego:**

Juega en el modo Survival y derrota a nueve enemigos seguidos sin perder ningún combate. Encontrarás un nuevo modo de juego en el menú de opciones. Cuantos más personajes derrotes, más modos de juego de Survival podrás desbloquear.

- **Modo Debug:**

En el menú de Opciones pulsa ● con **L2** pulsado.

- **Galería de imágenes:**

Termínate el juego con un personaje para desbloquear sus imágenes en la Galería.

- **Juego de Sumo:**

Obtén una puntuación "High Score" en Survival.

- **Sin bloqueos:**

Queda primero en el modo Arcade.

- **Super Dificultad:**

Acabarte el modo Arcade sin continuar.

- **Un solo golpe basta:**

Para conseguir esta opción, en los modos Survival y Versus, gana el modo Muerte Súbita.

- **Super Velocidad:**

Gana 100 combates en el modo Survival con un personaje. Después, graba tu récord.

- **Cámara lenta:**

Consigue un puesto en el ránking con cada personaje del juego en el modo Arcade.

- **Modo Hiper Bestia:**

Gana 10 combates con un mismo personaje en el modo Arcade y graba tu nombre en los récords.

BUFFY CAZAVAMPIROS: CHAOS BLEEDS

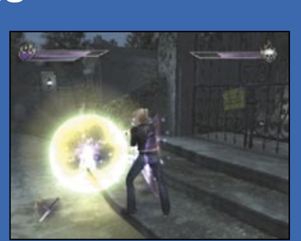
ARENAS DESBLOQUEABLES:
Supera estos niveles con el rango que te indicamos para desbloquear estas arenas en el modo Multijugador:

- **Cantera:** Nivel 11 con rango Slayer.
- **Cementerio:** Nivel 2 con rango Slayer.
- **Iniciativa:** Nivel 8 con rango Slayer.

PERSONAJES DESBLOQUEABLES:
Supera estos niveles con el rango que te indicamos para desbloquear estos personajes en el modo Multijugador:

- **Vampiro:** Nivel 1 con rango Professional.
- **Vampira:** Nivel 1 con rango Slayer
- **Esqueleto zombi:** Nivel 2 con rango "Professional".
- **Demonio zombi:** Nivel 3 con rango Professional.
- **Tara:** Supera el nivel 3 con rango Slayer.
- **Bestia murciélago:** Nivel 4 con rango Professional.
- **Zombi demoníaco:** Nivel 4 con rango Slayer.
- **Materani:** Nivel 5 con rango Professional.
- **Psicópata:** Nivel 6 con rango Professional.
- **Sid el muñeco:** Nvel 6 con rango Slayer.
- **Esclavo de S&M:** Nivel 7 con rango Professional.
- **Dueña de S&M:** Nivel 7 con rango Slayer.
- **Faith:** Nivel 8 con rango Professional.
- **Soldado zombi:** Nivel 9 con rango Professional.





- **Kakistos:** Nivel 9 con rango Slayer.
- **Abominator:** Nivel 10 con rango Professional.
- **Chainz:** Nivel 10 con rango Slayer.
- **Gorila zombi:** Nivel 11 con rango Professional.
- **Joss Whedon y/o Chris:** Nivel 12 con rango Professional.

MOVIMIENTOS DE LA CAZADORA (Buffy o Faith)

Ataques estáticos:

- ✖,✖ ■
- ✖, ■, ■
- ■, ■, ✖
- ■, ✖, ✖
- ■, ■, ↓ +■
- ↓ +✖
- ↑ +✖, ✖, ✖
- ↑ + ↑ +✖
- ↑ + ↑ +■
- ✖, ■, ✖
- ✖, ✖, ✖
- ■, ✖, ■
- ■, ■, ■
- ✖, ✖, ↓ +✖
- ↓ +■
- ↑ +■, ■, ■
- ✖+■

Ataques corriendo:

- ✖, ✖, ■
- ✖, ■, ■
- ■, ■, ✖
- ■, ✖, ✖,
- ✖, ↓ +✖
- ■, ■, ↓ +■
- ✖, ■, ✖
- ✖, ✖, ✖
- ■, ✖, ■
- ■, ■, ■
- ■, ↓ +✖
- ■, ↓ +■

Ataques cuerpo a cuerpo:

- ✖, ✖, ■
- ✖, ■, ■
- ■, ■, ✖
- ■, ✖, ✖
- ✖, ■, ✖
- ✖, ✖, ✖
- ■, ✖, ■
- ■, ■, ■

HECHIZOS DE WILLOW

- **Shockwave:** ■
- **Fireball:** ✖, ✖
- **Sun Spell:** ✖, ✖, ■
- **Shield:** ✖, ■
- **Homing Missile:** ✖, ■, ✖
- **Sonic Blast:** ✖, ✖, ✖
- **Possession:** ✖, ■, ■

• **Una sola caída basta:**
Vence 20 asaltos seguidos en el modo Survival con un mismo personaje.
• **Jugar con Kohryu:**
Gana cuatro asaltos en el modo Arcade sin continuar. Después, derrota a Kohryu en el siguiente asalto y podrás elegirlo en la pantalla de selección de personajes.
• **Jugar con Uranus:**
Completa el modo Arcade sin continuar y aparecerá Uranus. Derrótale y ya podrás elegirlo en el menú de selección de personajes.

BMX XXX

Todos estos trucos se introducen como códigos en el menú de trucos del juego.
• **Todas las bicicletas:** 65 Sweet Rides.
• **Todos los nivele:** CHAMPAGNE ROOM
• **Todos los vídeos:** XXX RATED CHEAT
• **Amishboy:** ELECTRICITYBAD
• **Modo Fluffy Bunny:** FLUFFYBUNNY.
• **Todas las FMV:**
· Introducción aleatoria: XXXINTRO.
· Vídeo Bonus 1: THISISBMXX.
· Vídeo Bonus 2: KEEPITDIRTY.
· The Bronx, NYC 1: LAPDANCE.
· The Bronx, NYC 2: STRIPTEASE.
· The Bronx, NYC 3: FREESAMPLE.
· The Dam 1: BOING.
· The Dam 2: THONG.
· Rampage Skatepark 2: BURLESQUE.
· Sheep Hills: ONEDOLLAR.
· Sheep Hills 2: 69.
· Syracuse 1: FUZZYKITTY.
· Syracuse 2: MICHAELHUNT.
· UGP Roots Jam 2: BOOTYCALL.
· Las Vegas 1: HIGHBEAMS.
· Las Vegas 2: TASSLE.
· Launch Pad 69 1: IFLINGPOO.
· Launch Pad 69 2: PEACH.
· Vídeo final: DDUULRRLDRSQUARE.
• **Control Fantasma:** GHOSTCONTROL.
• **Piel Verde:** MAKEMEANGRY.
• **Aumentar la velocidad:** Z AXIS.
• **Visión Nocturna:** 3RD SOG.
• **Editor del parque:** BULLETPOINT.
• **Bicicleta de Amishboy:** AmishBoy1699.
• **Bicicleta de HellKitty:** HellKitty487.
• **Bicicleta de Itchi:** Itchi594.
• **Bicicleta de JoyRide:** Joyride18.
• **Bicicleta de Karma:** Karma311.
• **Bici de La´tey:** Latey411.
• **Bicicleta de Manuel:** Manuel415.
• **Bicicleta de Mika:** Mika362436.
• **Bicicleta de Nutter:** Nutter290.
• **Bicicleta de Rave:** Rave10.
• **Bicicleta de Skeeter:** Skeeter666.
• **Bicicleta de TripleDub:** TripleDub922.
• **Bicicleta de Twan:** Twan18.
• **Modo Super Crash:** HEAVYPETTING.
• **Nivel Las Vega:** SHOWMETHEMONEY.
• **Nivel Launch Pad 69:** SHOWMETHEMONKEY.
• **Nivel Rampage:** IOWARULES.
• **Nivel Roots:** UNDERGROUND.
• **Nivel Sheep Hills:** BAABAA.
• **Nivel Syracuse:** BOYBANDSSUCK.
• **Nivel The Dam:** THATDAMLEVEL.
• **Modo Visible Gap:** PARABOLIC.
• **Movimientos**
En el aire:
• **Toboggan:** ↖ + ■.
• **Turndown:** ← + ■.
• **Candy bar:** ↙ + ■.
• **Tabletop:** ↑ + ■.
• **Backflip:** ↓ + ■.
• **Tailwhip:** ↘ + ■.
• **Can can:** → + ■.
• **Superman:** ↗ + ■.
Modificadores en salto:
• **Rocket air:** ↖ + ●.
• **One footer:** ← + ●.
• **No footer:** ↙ + ●.
• **X-up:** ↑ + ●.
• **Barspin:** ↓ + ●.
• **No hander:** ↘ + ●.
• **One hander:** → + ●.
• **Seat grab:** ↗ + ●.
Grindar:
• **Lipside:** ↖ + ▲.
• **Smith:** ← + ▲.
• **Crooked:** ↙ + ▲.
• **Toothpick:** ↑ + ▲.
• **Icepick:** ↓ + ▲.
• **Sprocket:** ↘ + ▲.
• **Feeble:** → + ▲.
• **Luc-e:** ↗ + ▲.
Piruetas estáticas
• **Stick B***h:** ↖ + ■.
• **Junkyard:** ← + ■.
• **Mega spin:** ↙ + ■.
• **Forward Rope:** ↑ + ■.
• **Pachyderm:** ↓ + ■.
• **Time Machine:** ↘ + ■.
• **Dump Truck:** → + ■.
• **Slider:** ↗ + ■.

BRITNEY SPEARS DANCE BEAT

• **Desbloquear el vídeo musical "Baby One More Time":**
Para hacerte con este vídeo tan especial, consigue 9.999 puntos en el modo Audición.

BURNOUT

•**Modo Duelo:**
Termina el modo Campeonato una vez para desbloquear el modo Duelo contra el Roadster.
• **Roadster:**
Si vences al Roadster en el modo anterior, conseguirás desbloquearlo, además de otra de esas carreras duelo contra otro coche distinto.
• **Todos los personajes:**
En la pantalla del título pulsa:
R2, R2, R2, L1, ▲, L2, L2, L2, R1, ■.

BURNOUT 2

• **Trucos en el modo Crash:**
Si completas los 15 escenarios de Crash con medallas de oro, se desbloquearán dos trucos: RUNAWAY (sin frenos) y FREE RUN (sin tráfico).
• **Trucos en el modo Campeonato:**
Completa todas las carreras con medalla de oro para desbloquear el truco de la INVULNERABILIDAD, y además desbloquearás el campeonato Custom Series en el menú principal.
• **Trucos en el modo Pursuit:**
Gana las seis carreras del modo Pursit y desbloquearás el útil truco INFINITE BOOST.
• **Trucos en el modo Face Off**
Este modo secreto se desbloqueará al superar con éxito las cuatro pruebas Face Off del modo Campeonato, consiguiendo así los cuatro coches contra los que competirás (uno en cada caso). Una vez desbloqueado este modo, podrás competir contra el coche que elijas sustituyendo al modo "Carrera Única", si activas esta opción en el menú de trucos.
• **Para salir disparado:**
Si quieres salir lanzado con un turbo desde la línea de salida, antes de empezar la cuenta atrás mantén presionado ✖ (durante la secuencia en la que se "presentan" los coches en la línea de salida). Cuando comience la cuenta atrás, pulsa una vez ■ (sin soltar ✖), y saldrá humo de las ruedas traseras y los tubos de escape. Justo cuando la cuenta atrás termine, en el "Go", suelta y vuelve a pulsar el acelerador con ✖.
• **Más Turbo Boost:**
Sólo funciona en el modo Crash. En estas carreras al comenzar tienes tu barra de turbo llena por defecto. Para que no se acabe nunca, presiona de vez en cuando **R1**.
• **Modo Pursuit:**
Para desbloquear este modo supera 6 pruebas Pursuit en los modos de Campeonato, en las que de paso conseguirás el coche del malo de cada persecución y el de policía.
• **Los coches:**
Aquí tienes la lista completa de los 22 coches que puedes conseguir en *Burnout2*:
Hot Rod: Gana el Face Off 1.
Cop Car: Gana el Pursuit 1.
Oval Racer: Gana el Face Off 2.
Classic: Gana el Pursuit 2.
Japanesse Muscle: Gana el Face Off 3.
Gangster: Gana el Pursuit 3.
Supercar: Gana el Face Off 4.
Custom Compact: Gana la etapa Especial del modo Campeonato.
Custom Sport: Gana modo Campeonato.
Custom Suv: Gana el Pursuit 4.
Custom Coupe: Durante el Campeonato Custom Series.
Custom Pickup: Gana el Pursuit 5.
Custom Roadster: Durante el Campeonato Custom Series
Custom Muscle: Gana el Pursuit 6.
Drivers' Ed (coche de autoescuela):
Completa el entrenamiento con medallas de oro.

[C]

CAPCOM VS SNK 2

• **Distintos finales:**
Tras superar 4 ó 5 escenarios, Bison o Geese harán acto de presencia. Esto indica que empieza el combate final en el castillo de Osaka. Aquí te enfrentarás a varios personajes. Dependiendo de cómo lo hagas, obtendrás uno de los tres finales:
· Si vences a tu oponente en el Castillo de Osaka y no has luchado contra un jefe, significa que no has jugado muy bien. Te felicitarán y poco más.
· Si has jugado medianamente bien, aparecerá un oponente misterioso al fondo y habrá rayos en el escenario. Akuma o Rugal esperarán en el tejado del castillo para un combate el uno contra el otro. Para calentar, combatirán contra ti.
Los personajes están en su forma normal, pero con ratio 4. Cuando derrotes a ambos, comentarán que no eres digno de alguien de su talla y se irán a luchar contra su "verdadero" adversario. No se mostrará ningún final.
· Si eres un experto, Akuma o Rugal habrán terminado su duelo y se convertirán en el Dios de la Lucha. Te retarán con su nuevo poder. Ambos tienen un tiempo nulo de recuperación cuando están mareados y tienen ratio 4. El fondo será especial y habrá final para cada personaje.
Los Groove Points que necesitas son:
· Primer caso: 0 a 299.
· Segundo caso: 300 a 799.
· Tercer caso: 800 a 1.999 (Rugal, más de 1.200).
Aparecerá un personaje u otro, depende del Groove (Capcom o SNK) que elijas.
• **Intros distintas:**
Algunos luchadores, al enfrentarse a un personaje concreto, harán movimientos o dirán cosas distintas de lo normal antes de empezar el combate. Algunas son muy divertidas y hay muchas:
· Vega y cualquier rival feo.
· Chang y Eagle.
· Chun-Li y Yamazaki.
· Iori y Kyo.
· Rolento e Hibiki.
· Ryu y Sagat.
· Zangief y Eagle.

CART FURY

Estos trucos se introducen en la pantalla de opciones, en el menú de Trucos.
• **Activar la niebla: R2, R1, ✖, ■, ■, ●.**
• **Modo cabezón: ▲, ■, ■, L2, L1, R2.**
• **Todos los coches: ▲, ✖, ▲, ■, L2, ▲.**
• **Todos las películas: L1, ●, R2, ✖, L2, ▲.**
• **Todas las pistas: R1, ▲, ✖, ✖, R2, L1.**
• **Coches mortales: L2, ■, L1, R2, R2, ✖,.**
• **Muro letal: ✖, ■, R2, ▲, R1, R2.**
• **Coche mortal: L1, ■, R1, R2, L2, L1.**
• **Conductores y coches ocultos:**
En la pantalla de selección de conductor, pulsa **R1** para tener más conductores (los desarrolladores) o **L1** para conseguir más cuantos coches (Hotrod, Soapbox, etc.).
• **Continues infinitos:**
Completa el modo "Season".
• **Saltos:**
Completa el modo "Last Man Standing".
• **Más niebla y pista de Nueva York:**
Completa el modo "Demolition" en los niveles Fácil, Medio y Difícil.
• **Ruedas Cohetes y desbloquear la pista Boston Big Dig:**
Completa el modo "Block your opponent" en los niveles fácil, medio y difícil.
• **Sin tiempo y pista Moon:**
Completa el modo "Trial" en los niveles fácil, medio y difícil para desbloquear estas opciones.
• **Conducción nocturna y pista Alpine Raceway:**
Completa el modo "Lock-on" en los niveles fácil, medio y difícil para desbloquear estas opciones.
•**Coche Death car y pista Miami:**
Completar el modo "Simulación".
• **Secuencia FMV Driving 101:**
Completa todas las opciones del Driving 101.

CITY CRISIS

• **Helicópteros bonus:**
Termina todas las misiones "Salvamento", para poder desbloquear a Bat y Pok .
• **Desbloquear modo Time Attack y misión de salvamento final:**
Termina todas las misiones "Persecución", para poder desbloquear el modo Time Attack y la misión de salvamento final en el modo Misión.
• **Modo Desastre:**
Logra rango S en la misión de salvamento final.
• **Modo Persecución de coche:**
Obtén el rango S en el modo "Persecución" del autobús y al menos un rango A en todas las misiones "Salvamento".

CLOCK TOWER 3

• **Galería de arte:**
Tras terminar el juego, salva la partida y podrás acceder a los diseños de los personajes y de los escenarios pulsando R1 en el proyector de cine.
• **Extras ocultos:**
Tras terminar el juego abrirás nuevas opciones. En "Cinema Theatre" podrás ver los vídeos y los diseños que te comentábamos antes. Cuando cargues tu partida con el juego acabado y empieces un nuevo juego, tendrás en tu poder la llave del guardarropa de la habitación de Alyssa. Dentro encontrarás cinco uniformes nuevos, como la toga romana del final y otros muy curiosos.

CHAOS LEGION

• **Nuevos niveles de dificultad:**
Completa el juego en dificultad Normal y abrirás el nivel de dificultad Difícil. Si te lo acabas en Difícil, desbloquearás la Súper.
• **Más opciones:**
Tras acabar el juego aparecerá un nuevo Menú de Extras con un montón de curiosidades y opciones nuevas.
• **Desbloquear Ultimate Legion:**
Recoge todos los Thanatos Chips que se encuentran desperdigados por todos los niveles. No es fácil, pero merece la pena.



• **Jugar con Arcia:**
Acaba el juego una vez y podrás jugar toda la aventura con Arcia.

COLIN MCRAE RALLY 3

• Los códigos:
Vienen dados por los códigos bonus,que varían en cada partida. Los siguientes trucos que te damos sólo tienen validez para los partidas que tengan el mismo código bonus. Para intentar cambiar tu código de bonus, borra tu partida salvada y carga de nuevo el juego. De esta manera obtendrás otro código bonus distinto. Repite el proceso hasta que obtengas el código deseado. Suele funcionar casi siempre en ocho intentos. Si alguno de los códigos entre paréntesis coincide con el tuyo, introducen estas palabras:

• Jet:
GOBUUR (0976). LOWWOH (1154).
YJBATU (1432). RUGSSH (1866).

• Buggy:
NQFIPE (0976). PHOUOT (1154).
VURCNU (1432).

• Hovercraft:
IURUOT (0976). MHXIPE (1154).
NXDLLB (1432). BKQBAU (1866).

• Tanque de combate:
LHZWOH (0976). ZIIUUR (1154).
ZSSDBU (1432). LWXEIF (1866).

• Coches R/C:
WWBDBU (0976). AQVATU (1154).
GBPWOH (1432). PFKCXQ (1866).

• Ford Super Focus:
OQJZZY (0976). UYNFVA (1154).
LPGXUE (1432). WSNBSB (1866).

• Todos los coches:
MKCLLB (0976). WWACNU (1154).
FMGUOT (1432). OQJHOK (1866).

• Todas las pistas:
ODIATU (0976). XWUDBU (1154).
RVNUUR (1432). ODIFCS (1866).

• Todas las partes:
FHPCNU (0976). UZVLLB (1154).
HZUWOH (1384) KEZIPE (1432).
FHPIWQ (1866).

• Todos los niveles de dificultad:
WSNXZU (0976). AUNAMA (1154).
UXNKFB (1432).

COMMANDOS 2

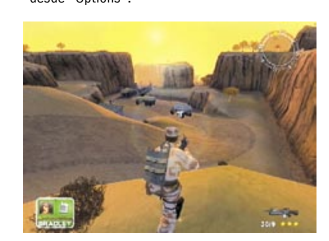
• Código maestro:
Introduce PAQUIRRIN como si fuera tu nombre, y desbloquearás todas las misiones del juego.

• Passwords de misión:
Son 10 misiones, y te indicamos los passwords de cada una en los tres niveles de dificultad, Normal, Difícil y Muy Difícil. Introduce cualquiera de ellas como si fuera tu nombre de jugador.

1. XHGDR / PLKUM / PVTSL.
2. WKUC4 / JE5SH / SKDJF.
3. YSM51 / DFY3B / 3DYNG.
4. B7D8F / K9D3H / 9BG3S.
5. 3GHSL / NMWQ9 / KJWJK.
6. AZLM1 / 16G3L / E2J7H.
7. JAHSG / WL3CZ / ZX78Y.
8. UN63A / LPQ6T / TRIB4.
9. VAZ2P / SRCM8 / TRD78.
10. 9TT5W / PAEN8 / 1LPQD.

CONFLICT: DESERT STORM II

• Menú de trucos:
Pulsa en el menú principal:
L1, L1, R1, R1, ■, ■, ▲, ▲, ●, ●.
Ve ahora a "Options" y busca la opción "Cheats", donde podrás activar los trucos del juego. Si desde el menú principal no te ha funcionado el truco, prueba a hacerlo desde "Options".



CONTRA: SHATTERED SOLDIER

• Desbloquear extras:
- Para desbloquear la Galería de Imágenes, tienes que superar el juego con un rango "A".
- Para desbloquear la base de datos y el cine, donde verás los vídeos del juego, un rango "B.
- Para desbloquear los vídeos, rango "C".
- Para la película Satellite, rango "B".
- Para la película "Return", rango "A".
- Para "Triumphant Return" y "Konami" rango "S".
- Para abrir el nivel 6, supera el 5 con rango "A".
- Para abrir el nivel 7, supera el 6 con rango "A".

• Empezar la partida con 30 vidas:
Conecta un segundo mando (tiene que ser Dual Shock 2) en la consola y con él pulsa ↑, ↑, ↓, ↓, **L1**, **R1**, **R2**, **L3**, **R3** en la pantalla del título.

CRASH BANDICOOT: LA VENGANZA DE CÓRTEX

• Todas las gemas.

Nivel 1: BROMAS ÁRTICAS
• Gema Azul: Llega hasta el acceso al área secreta sin perder ninguna vida. A la izquierda del río verás el acceso a la zona secreta.
• Gema Blanca: 147 cajas, 25 en el bonus.

Nivel 2: TORNADO
• Gema Blanca: 15 cajas.

Nivel 3: ATOLONDRADO
• Gema Blanca: 126 cajas.

Nivel 4: MAGOS Y LAGARTOS
• Gema Verde: Llega al acceso del área secreta sin perder ninguna vida. Verás el hueco de la Gema Verde pasada la primera chimenea, después del dragón. Espera a tener el bazooka.
• Gema Blanca: 128 cajas, 22 en el bonus.

Nivel 5: REACTOR COMPRESOR
• Gema Gris: Recoge todas las Gemas de los otros niveles de este mundo para abrir el acceso a la zona secreta. Verás la bifurcación que se dirige hacia la Gema Gris después de romper el paso que hay de tablas de madera al principio, pero no podrás ir por este camino hasta que no hayas cogido las demás Gemas.
Se trata de una mina con cajas de Nitros a ambos lados de tu vagoneta en la que tendrás que poner a prueba todos tus reflejos y tu habilidad en el manejo de la vagoneta. ¡Insiste!
• Gema Blanca: 155 cajas, 34 en los bonus.

Nivel 6: LA LLAMADA DE LA SELVA
• Gema Blanca: 155 cajas, 49 en bonus.

Nivel 7: MOLUSCOS TRAVIESOS
• Gema Blanca: 99 cajas.

Nivel 8: BONZAI, BANZAI
• Habilidad a conseguir: Superbarrigazo.
• Gema Roja: Llega sin perder ninguna vida al acceso del área secreta en el puente. La Gema Roja está en el puente, pasando los biombos transparentes que verás tras el laberinto. El área secreta es un poco complicada, con saltos sobre toldos y cornisas. En la cornisa que está llena de cajas de dinamita y Nitros, explota las dinamitas para despejar el camino sin problemas. Junto a la Gema, está la habilidad del Superbarrigazo.
• Gema Blanca: 152 cajas.

Nivel 9: HUNDIMIENTO
• Gema Blanca: 12 cajas.

Nivel 10: H2 0H N0
• Gema Blanca: 165 cajas.

Nivel 11: EL GUANTE
• Gema Rosa: Llega sin perder ninguna vida hasta el acceso del área secreta. Para facilitarte las cosas en ésta, agáchate y avanza arrastrándote en las zonas con cuchillas muy juntas, donde hay poco espacio para saltar.
• Gema Blanca: 143 cajas, 41 en bonus.

Nivel 12: TSUNAMI
• Gema Gris: Llega hasta el acceso al área secreta sin perder ninguna vida. Está junto a la salida del nivel, donde verás la caja verde con el símbolo de exclamación que explotaría todas las Nitros del nivel. Si te decides a entrar, no la toques en ningún momento, porque hay cajas de Nitro sobre las que saltar para alcanzar la Gema Gris, en la zona secreta.
• Gema Blanca: 100 cajas, 42 en el bonus y 14 en el área secreta.

COLIN MCRAE 04

• Códigos:
En el menú de opciones, escribe estas contraseñas, según el truco que quieras activar.
• Modo b: cfckgl.
• Todos los coches: aidlau.
• Todos los circuitos: bsdjuc.
Aunque todos los secretos se puedan sacar ganando los campeonatos, también podrás darte de alta en la página oficial de Codemasters para conseguir los códigos en el apartado "Secretos" dentro del menú "Opciones".

• Coches extra:
Supera los distintos campeonatos del juego para obtener los siguientes premios:

• Abrir el modo experto.
Supera en Normal los campeonatos X2 y X4.

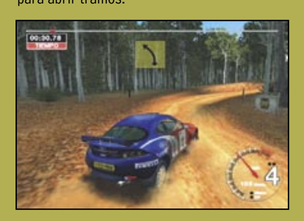
• Premios por ganar en Experto:
Grupo B con 2 coches y modo espejo.

• Más modos de juego:
Para competir en las modalidades "rally" o "etapa" compite en cualquier campeonato para abrir tramos.

Campeonato X4
• Normal:
Peugeot 206 (2º puesto).
Peugeot 205 T16 Evo 2 (1º puesto).
Lancia Delta Integrale (3º puesto).
Ford Escort RS 1600 (tienes que superar primero el cuarto rally).
• Avanzado:
Ford RS 200 y Ford Transit Rally Van (2º puesto).
MGC Sebring Special (tienes que superar primero el cuarto rally).

Campeonato X2
• Normal:
Wolkswagen Golf (1º puesto).
Citroën 2CV Sahara (2º puesto).
• Avanzado:
Lancia 037 (1º puesto).
Mitsubishi Pajero (2º puesto).
Subaru Impreza 22B Sti (tienes que superar primero el cuarto rally).

Campeonato Grupo B
Audi Sport Quattro (1º puesto).





Nivel 13: BANDICOOT AHUMADO
• Gema Blanca: 34 cajas.

Nivel 14: ROLLO DE ESQUIMAL
• Gema Blanca: 82 cajas.

Nivel 15: ALTAS TEMPERATURAS
• Gema Blanca: 147 cajas, 43 en el bonus.

Nivel 16: AVALANCHA
• Gema Gris: Rompe 22 cajas en el descenso con la tabla de snowboard. Para repetir la bajada en snowboard y no repetir todo el nivel, coge el último checkpoint, que está antes de la cuesta. Si te dejas alguna caja, pegate a la pared de la derecha para dejarte alcanzar por la avalancha y vuelve a intentarlo. Así no serás penalizado con una vida menos, y podrás repetirlo de nuevo.
• Gema Blanca: 113 cajas, 48 en el bonus.

Nivel 17: DROIDES VACÍOS
• Gema Gris: Recoge todas las Gemas de este mundo. Después, podrás entrar en el área secreta de la Gema Gris de este nivel. En esta zona te encontrarás con un montón de malos y Nitros. Dispara primero antes de avanzar.
• Gema Blanca: 168 cajas, 25 en los bonus.

Nivel 18: CRASHTEROIDES
• Gema Blanca: 14 cajas.

Nivel 19: EL CAÑÓN DE CORAL
• Gema Blanca: 85 cajas.

Nivel 20: ALTURAS BORRASCOSAS
• Gema Blanca: 137 cajas, 49 en bonus.

Nivel 21: CRASH A FUEGO LENTO
• Gema Roja: Llega sin perder ninguna vida al área secreta. Está en la sección de la cueva con la roca que cae por las pendientes, entre el segundo y el tercer punto de control. No podrás alcanzarla. Usa el bazooka, déjate caer y muere.
• Gema Blanca: 138 cajas, 44 en bonus.

Nivel 22: FIEBRE DEL ORO
• Gema Amarilla: Llega sin perder ninguna vida. El acceso a la zona la Gema Amarilla está junto a la caravana de color blanco y azul, que está después del segundo hombre que lanza dinamita y que has de esquivar. Cuando llegues al final de la zona secreta, dispara a la Gema.
• Gema Blanca: 209 cajas, 36 en bonus.

Nivel 23: LOCURA MEDIEVAL
• Gema Blanca: 162 cajas.

Nivel 24: BOLAS DE FUEGO
• Gema Blanca: 110 cajas, 38 en los bonus.

Nivel 25: CORTEX EL TORBELLINO
• Gema Gris: Consigue el resto de las Gemas de este mundo y el acceso se desbloqueará. Está pasada la segunda caja metálica con el símbolo de exclamación. Hay una sección de paredes electrificadas donde tendrás que saltar a ciegas. Intenta llegar con dos Máscaras. Tendrás que andar de puntillas por un largo camino de Nitros, saltar dos suelos electrificados y evitar científicos locos. Si tienes dificultades en el último salto, dispara con el bazooka a la Gema y déjate matar.
• Gema Blanca: 156 cajas.

Nivel 26: TIEMPO DE CABALLEROS
• Reliquias necesarias: 5.
• Gema Gris: Escondida en el nivel, sobre una de las planchas con pinchos, al lado de las Nitros que hay bajo una plataforma que entra y sale.
• Gema Blanca: 115 cajas.

Nivel 27: CIUDAD FANTASMA
• Reliquias necesarias: 10.
• Gema Gris: Gana la carrera de vagonetas. Si vas por la izquierda ganarás algún tiempo. Comienzas delante de Crunch que no dejará de intentar adelantarte, así que no te entretengas con las cajas. Gana en las tres vueltas.
• Gema Blanca: 65 cajas.

Nivel 28: ESTACIÓN DE HIELO
• Reliquias necesarias: 15.
• Gema Gris: Gana la carrera contra el oso polar. Él va por el medio de los círculos, de modo que sólo podrás de adelantarlo si vuelas por encima de él. Tratará de empujarte.
• Gema Blanca: 20 cajas.

Nivel 29: BOLOS SOLARES
• Reliquias necesarias: 20.
• Gema Gris: Escondida en el nivel. La conseguirás en uno de los caminos alternativos. Después del primer checkpoint verás tres caminos que bajan. Ve por el de la derecha y atraviesa las baldosas que se tambalean hasta que veas otro camino con baldosas. Al final está la Gema.
• Gema Blanca: 86 cajas.

Nivel 30: FUERZAS DE LA NATURALEZA
• Reliquias necesarias: 25.
• Gema Gris: Escondida en el nivel. Está sobre unas cajas de Nitros que hay en uno de los muchos pasos estrechos. Salta sobre ella.
• Gema Blanca: 111 cajas.

CRAZY TAXI

• Vistas distintas:
Comienza una partida en el modo Arcade o en el Original. Pulsa y mantén **L1+R1** y pulsa ● en el mando del jugador 2 para cambiar la vista hacia una en primera persona. Si en lugar del ● pulsas ■, verás un velocímetro, si pulsas ▲ harás un zoom y si pulsas ✖ irás a la normal.

• Bicicleta secreta:
Pulsa y mantén **L1+R1** en la pantalla de selección de personajes. Suelta **L1** y después **R1**. Vuelve a pulsarlos y mantenerlos y suéltalos a la vez. Ahora pulsa ✖. Oirás el timbre de bicicleta.

• Modo Experto:
Pulsa y mantén **L1+R1+Start** en el menú principal y continúa pulsando los botones hasta llegar a la pantalla de selección de personajes. Pulsa ✖ para seleccionar el modo de juego y la variación. Aparecerá la frase "Modo Experto".

• Desactivar flechas de indicación:
Pulsa y mantén **R1+Start** después de haber elegido el límite de tiempo y antes de que aparezca la pantalla de selección de personajes. El mensaje "Sin flechas" aparecerá en pantalla.

• Modo "Otro día"
Pulsa **R1** en la pantalla de selección de personajes y suéltalo. Ahora, pulsa y mantén **R1** y presiona ✖. Aparecerá el mensaje "Otro día".

• Desactivar indicador de destino:
Pulsa y mantén **L1+Start** después de haber elegido el límite de tiempo y antes de que aparezca la pantalla de selección de personajes. Aparecerá el mensaje "Sin marcadores de destino".

• CRAZY MOVIMIENTOS:

• Crazy Dash (Turbo): Se trata de presionar a la vez el botón de acelerar (**R2**) y el de "conducir hacia delante" (●). Tu taxi saldrá disparado en un pequeño turbo. Puedes mantener la velocidad sin chocar contra nada.

• Crazy Drift (Derrape): Cuando cojas velocidad o hayas hecho un Crazy Dash, presiona: "Reverse" (atrás, ✖) e inmediatamente "Drive" (conducir hacia delante, ●) mientras giras.

• Crazy Stop (Parada): Uno de los problemas más frecuentes es que, al parar junto a un cliente, es normal que te pases de largo. Para evitarlo, frena con **L2** a la vez que pulsas "Reverse" (✖). A continuación, vuelve a pulsar ● mientras monta el cliente.

• Crazy Through (Adelantamiento): Si llevas velocidad y esquivas el tráfico por los pelos, obtendrás más dinero.

• Crazy Drift Jump (Derrape con salto): Si eres capaz de ejecutar un Crazy Dash para encararte a una rampa y, mientras subes, ejecutar un Crazy Drift, darás un enorme salto.

• Crazy Drift Stop (Derrape con parada): Para derrapar con un Crazy Drift, al soltar ✖ y pulsar ●, lo mejor es que mantengas presionado ● para alargar el derrape al máximo. Si mantienes ● y **L2**, el coche resbalará durante mucho rato con las ruedas bloqueadas, e incluso podrá dar varias vueltas sobre sí mismo. Si quieres que el derrape sea más breve, para detener antes el coche, suelta ● y pulsa intermitentemente **L2** para que los frenos actúen como si fueran un ABS. En teoría, un Crazy Drift Stop es un simple Crazy Drift con el freno pulsado, pero existen muchas formas de hacerlo.

• Limit Cut (Velocidad punta): Tras hacer un Crazy Dash, si mantienes pulsados **R2** y ●, el coche seguirá a todo gas mientras no choques. Para ir más rápido, pulsa a la vez los botones de "Drive" (●), Acelerador (**R2**) y **R1**. El turbo será algo más potente y la velocidad será mayor.



[D]

DANCING STAGE PARTY EDITION

• Lista de pistas ocultas:
Por cada cinco pistas que superes aparecerá una oculta. Ésta es la lista de las pistas en el orden en el que se irán desbloqueando en el juego: Can't Stop Falling In Love / Orion.78 (ameuro mix) / Absolute Superstar / Paranoia Rebirth / holic / Do It Right / La Senorita Virtual / Let The Beat Hit 'Em (classic R&B mix) / Matsuri Japan / Drop Out / era (nostal mix) / Trip Machine / R3 / Leading Cyber / Healing Vision / DXY! / AM-3P (303 Bass mix)

DAKAR 2

Introduce estos códigos como passwords.
• Todos los coches: SWEETAS.
• Todas las pistas: BONZER.

DARK ANGEL

• Final extendido:
Completa el juego y espera a que los créditos finales acaben. Aparecerá una secuencia extendida, en la que verás el auténtico final del juego.

DARK CLOUD

• ¿No tienes antídotos?
Si eres envenenado y no tienes un antídoto, pero sí tienes una bebida de resistencia, métete en una charca y bébetela. Espera unos momentos hasta que el efecto de la bebida desaparezca.

• Mazmorra Pasaje del demonio:
Termina el juego y guarda la partida para desbloquear el Demon Shaft, que se podrá seleccionar en el mapa "Ir a otras áreas". Se trata de una mazmorra muy difícil, con 100 niveles.

• Poder de las gemas:
Esta es una lista de lo que pueden hacer las distintas gemas si las usas con tus armas:
Amatista:
+10 Hielo, +10 Dinosaurio, +10 Magos.
Aguamarina:
+10 Hielo, +10 Insectos, +10 Acuático.
Diamante: +10 Metal, +5 en todas las estadísticas anti-enemigos.
Esmeralda:
+10 Magia, +10 Dinosaurio, +10 Plantas.
Ópalo:
+10 Resistencia, +10 Metal, +10 Magos.
Perla:
+10 Resistencia, +10 Trueno, +10 Muertos.
Rubí:
+10 Velocidad, +10 Fuego, +10 Mimics.
Peridot: +5 Ataque, +10 Sacro, +10 Plantas, +10 Bestias. Granate: +5 Ataque, +10 Fuego, +10 Piedra, +10 Insectos.
Topacio:
+5 Ataque, +10 Muertos, +10 Insectos.
Zafiro: +10 Magia, +10 Viento, +10 Insectos.
Turquesa: +10 Hielo, +10 Piedra, +10 Mimics.

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2

Introduce los siguientes códigos en el Menú Principal. Para cambiar de traje, pulsa ■ en el menú de selección de personaje.

• Desbloquear todas las bicis:
↑, ←, ↓, →, ↓, ↓, →, ↓, ↓, ←, ■.

• Desbloquear a Amish Boy:
↑, ←, ↓, →, →, ←, ←, ↓, ↑, ←, ■. Disponible en los modos ProQuest y Freeride.

• Desbloquear a Mike Dias:
↑, ←, ↓, →, →, ←, ↑, ↓, ↑, →, ■. Disponible en los modos ProQuest y Freeride.

• Traje de competición de Colin:
↑, ↓, →, ↓, ↑, →, →, ↑, ■.

• Traje de competición de Dave Mirra:
↑, ↓, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↑, ■.

• Traje de competición de Joey Garcia:
↑, ↓, ↑, ←, ↓, →, ↓, →, ■.

• Traje de competición de Kenan Harkin:
↑, ↓, ←, ↓, ←, ↑, ↓, ↑, ■.

• Traje de competición de Leigh Ramsdell:
↑, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ↓, ←, ■.

• Traje de competición de Luc-E:
↑, ↓, ←, ↓, ←, →, ←, ←, ■.

• Traje de competición de Mike Laird:
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, →, ←, ■.

• Traje de competición de Rick Moliterno:
↑, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑, ←, ↑, ■.

• Traje de competición de Ryan Nyquist:
↑, ↓, ↓, ←, ↓, ↑, ↑, ↓, ■.

• Traje de competición de Scott Wirch:
↑, ↓, →, ↓, ↑, →, →, ↑, ■.

• Traje de competición de Tim Mirra:
↑, ↓, →, ←, ←, ↑, ↓, ↑, ■.

• Traje de competición de Todd Lyons:
↑, ↓, ↓, →, ↑, ←, ←, ↓, ■.

• Traje de competición de Troy McMurray:
↑, ↓, ← ↓, →, ←, ↑, ←, ■.

• Traje de competición de Zack Shaw:
↑, ↓, ←, →, ↓, ↓, →, ↓, ■.

DAVID BECKHAM SOCCER

Se introducen en la opción "Professional Player Certificate" en el modo "Train With Beckham".

• Desbloquear el editor de jugadores:
Marca al menos 5 goles en el modo Partido Libre. El editor estará en en la pantalla Game Settings.

• Equipo Manchester Eleven:
Consigue 20 puntos en "Target Free Kicks". Este equipo estará disponible en "Friendly Series".

• Desbloquear el equipo World Stars:
Consigue 20 puntos en "Target Passing" y podrás jugar con este equipo en "Friendly Series".

• Equipo England Eleven:
Consigue 20 puntos en "Target Crossing" y podrás jugar con este equipo en "Friendly Series".

• Jugar partidos clásicos:
Consigue al menos 15 puntos en el modo "Target Shooting". Selecciona "Classic Match" en el modo Arcade para jugar uno de estos partidos: American Samoa vs. Australia, Brasil vs. Italia, Calais vs. Nantes, Manchester vs. Munich Whites, Manchester vs. Leeds e Italia vs. Inglaterra.

• Desbloquear estadios Bonus:
Completa el "Panel Bash" en menos de 10 segundos. Selecciona después "Game Settings" en el modo "Friendly Series" para acceder a los estadios Aztec Arena y Bouncy Castle.

DEAD OR ALIVE 2

• Aumentar la forma de las luchadoras:
Desde el Menú principal selecciona "Opciones". Aquí elige "Configuración del Juego" y después "Otros". Ve a la opción "Edad", donde puedes modificar la "edad" de tus personajes, desde los 13 años hasta los 99, aunque no se refleja en pantalla notarás la diferencia cuando se muevan.

• Truco en el Modo Survival:
Elige este modo de juego y, una vez que el nivel haya sido cargado y comience la pelea, pulsa el botón de Eject de la consola. El disco saldrá, pero la pelea continuará. Una vez que hayas dejado "K.O." a tu contrincante, podrás seguir golpeándole en el suelo.
Efectúa un ataque especial (ejemplo, ↑ + Puñetazo + Patada), cada vez que le golpees recibirás un bonus. Sigue hasta que te canses y luego introduce de nuevo el disco en la consola. Después de unos 10 segundos la música volverá y continuará el juego normalmente, apareciendo el siguiente oponente. Repite este truco todas las veces que quieras dentro del modo Survival.

• Cambiar el peinado de Helena:
Cuando selecciones a Helena, usa el ● para hacer que tenga una larga coleta de cola de caballo, o la ✖ para que la coleta sea más corta.

• Cambiar el peinado de Kasumi:
Cuando selecciones a Kasumi, usa el ● para que tenga una coleta de cola de caballo trenzada, si usas la ✖, la coleta será normal.

DEAD TO RIGHTS

Estos trucos se introducen en la pantalla donde aparece la opción para elegir una nueva partida. Ponte sobre esta opción y, manteniendo pulsados **L1, R1, L2** y **R2**, pulsa las siguientes combinaciones. Aparecerá un mensaje si lo haces bien.

- **Modo 10.000 balas:** ↑, ←, ↓, →, ●.
- **Enemigos desarmados:** ■, ■, ●, ●, →.
- **Armadura infinita:** ↑, ↑, ↑, ■, ↓.
- **Escudos humanos infinitos:** ■, ▲, ●, ▲, ■.
- **Invisible:** ▲, ▲, ↑, ↑, ▲.
- **Elegir nivel:** ↓, ←, ↓, ▲, ↓.
- **Malos más eficientes:** ▲, ■, ←, ←, ●.
- **Golpes más fuertes:** ↓, ●, ←, ←, ←.
- **Un disparo mata:** ▲, ●, ●, ●, ←.
- **Adrenalina infinita:** ←, →, ←, ●, ■.
- **Disparar a dos manos:** ▲, ●, ↑, ↑, ↑.
- **Salud infinita:** ■, ▲, ←, ↑, →.
- **Munición infinita de escopeta:** →, ●, ●, ●, ■.
- **Tipo duro:** ▲, ■, ←, ←, ●.

DEF JAM VENDETTA

• Trajes alternativos:
Selecciona "Battle mode", "Single Match" y, en la pantalla de selección de personajes, pulsa y manten **L1 +L2 +R1 + R2** e introduce cualquiera de estos códigos:

- Segundo traje de Spider: ■, ▲, ✖, ■, ●
- Tercer traje de Spider: ●, ●, ■, ✖, ▲
- Arii: ✖, ■, ▲, ●, ■
- Segundo traje de Briggs: ✖, ▲, ●, ■, ●
- Carla: ✖, ■, ✖, ✖, ✖
- Chukklez: ■, ■, ▲, ✖, ●
- Cruz: ●, ▲, ✖, ✖, ●
- D-Mob: ■, ▲, ●, ✖, ●
- Segundo traje de D-Mob: ■, ■, ▲, ■, ■
- Dan G: ✖, ●, ✖, ●, ■
- Deebo: ●, ●, ✖, ✖, ▲
- Deja: ●, ■, ●, ●, ✖
- DMX: ●, ✖, ●, ▲, ■
- Drake: ▲, ■, ●, ✖, ✖
- Segundo traje de Drake: ✖, ▲, ▲, ●, ●
- Funkmaster Flex: ●, ▲, ●, ●, ■
- Headache: ▲, ▲, ▲, ■, ●
- House: ▲, ✖, ▲, ●, ✖
- Iceberg: ■, ▲, ●, ■, ●
- Ludacris: ●, ●, ●, ■, ▲

DEVIL MAY CRY 2

• Modo Dante Must Die:
Supera el juego en modo Hard con Dante.

• Modo Lucia Must Die:
Supera el juego modo Hard con Lucia.

• Selección de misiones:
Supera el juego con Dante y con Lucia.

• Desbloquear a Trish:
Supera el juego en modo Hard con Dante.

• Traje alternativo de Dante:
Supera el juego en cualquier dificultad para "vestir" a Dante con otro traje.

• Segundo Traje alternativo de Dante:
Supera el modo Dante Must Die.

• Traje alternativo de Lucía:
Con Lucía, acaba el juego.



• Segundo Traje alternativo de Lucía:
Supera el juego de nuevo en Hard Mode.

• Último Traje alternativo de Lucía:
Supera con ella el modo Lucia Must Die.

• Modo Bloody Palace:
Supera el juego con Dante y con Lucía para desbloquear este nuevo modo.

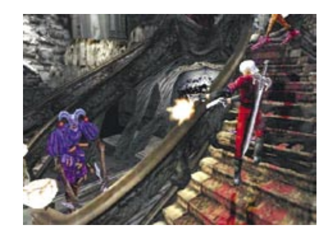
- Segundo traje de Manny: ●, ■, ●, ■, ●
- Masa: ✖, ●, ▲, ■, ■
- Method Man: ■, ●,✖, ▲, ●
- Moses:▲, ▲, ■, ■, ✖
- N.O.R.E.: ●, ■, ▲, ✖, ●
- Nyne: ■, ●, ✖, ✖, ▲
- Omar: ●, ●, ■, ▲, ▲
- Opal: ●, ●, ■, ■, ▲
- Peewee: ✖, ✖, ■, ▲, ■
- Segundo traje de Peewee: ✖, ▲, ▲, ■, ●
- Penny: ✖, ✖, ✖, ▲, ●
- Pockets: ▲, ■, ●, ■, ✖
- Segundo traje de Proof: ✖, ■, ▲, ■, ●
- Razor: ▲, ■, ▲, ●, ✖
- Segundo traje de Razor: ■, ●, ✖, ▲, ▲
- Redman: ●, ●, ▲, ■, ✖
- Ruffneck: ✖, ■, ✖, ▲, ●
- Segundo traje de Ruffneck: ■, ●, ▲, ✖, ■
- Scarface: ●, ■, ✖, ▲, ■
- Sketch: ▲, ▲, ●, ■, ✖
- Snowman: ▲, ▲, ✖, ✖, ●
- Steel: ✖, ▲, ●, ●, ▲
- T'ai: ●, ●, ■, ✖, ●
- Zaheer: ▲, ▲, ■, ✖, ✖
- Method Man: ■, ●, ✖, ▲, ●
- Redman: ●, ●, ▲, ■, ✖

DEUS EX

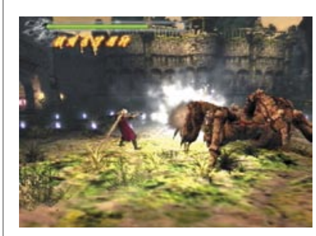
• Modo Dios:
Durante el juego, presiona **Select** y luego: **L2**, **R2**, **L1**, **R1**, **Start**, **Start**, **Start**. Activarás la carpeta "Cheats".

DEVIL MAY CRY

• Modo de dificultad Hard:
Acábate una vez el juego.
• Modo Legendary Dark Night:
Acábate el juego en la dificultad Hard.
• Modo Dante Must Die:
Acaba el juego en la dificultad Legendary Dark Night.
• Desbloquear Super Dante:
Supera el modo de juego Dante Must Die para conseguir la opción Super Dante, que te permitirá transformarte en demonio y usar magia indefinidamente.
• Modo de dificultad Fácil automático:
Termina cada misión usando sólo entre 1 y 3 continuaciones y abrirás una opción al principio de la siguiente misión que te preguntará si quieres cambiar a dificultad Fácil. Si aceptas, no podrás volver al modo Normal y tendrás que resetear el juego si quieres volver a acceder a él.
• Misiones secretas:
Misión 1: Impacto crítico
Localización: En la Misión 3, después de acabar con el escorpión gigante, dejándote caer al mar en el puente roto.
Objetivo: Elimina a la Parca de un solo disparo en su punto débil. Debes herirla una vez, en la cabeza y a bocajarro, con la Escopeta. Para ello, deberías esgrimir tu espada contra sus tijeras y aprovechar el momento justo en el que las aparta a un lado para dispararle a la cara, tan cerca como puedas. Si fallas, podrás eliminarla con más golpes y disparos, pero la Misión Secreta se considerará fallida. Si te queda vida suficiente, puedes volver a intentarlo.
Misión 2: Crías de Phantom
Localización: Cuando empieces la Misión 4, vuelve a entrar en la catedral.
Objetivo: Acaba con 100 crías de Phantom antes de que se agote el tiempo.
Nada más entrar, equipa las pistolas y apunta a todo lo que se mueva. Camina sobre las arañas para pisar alguna de paso. Hay varios grupos de arañas en diferentes partes del escenario, de modo que, cuando te queden pocas de un grupo, busca otro más nutrido.



Misión 3: Crías de Phantom II
Localización: En la misión 4, tras completar la Misión Secreta 2, en la habitación donde estaba la Estatua del Tiempo.
Objetivo: Acaba con 100 crías de Phantom antes de que se acabe el tiempo y sin usar armas. Corre en círculos nada más entrar y, cuando más o menos hayas despejado el suelo de esta zona, ve y vuelve por la habitación trazando óvalos algo más grandes y siguiendo a las arañas por donde haya más.
Misión 4: Las tres Bestias
Localización: En la Misión 4 después de acabar con Shadow. Entra en la sala del viejo avión, elimina a los Títeres y baja en el ascensor.
Objetivo: Lucha contra las Sombras.
La técnica a seguir es moverse mucho, saltar, girar y disparar. Adapta la estrategia que usaste con una bestia, a las tres. Deberías tener alguna que otra técnica Alastor comprada, una Estrella Vital y mucha suerte pasa salir vivo de aquí.
Misión 5: ¡Ojo con los Kyklops!
Localización: En la Misión 7, entra en la sala donde donde conociste a las cucarachas gigantes.
Objetivo: Atrae a los Kyklops para que se aniquilen entre ellos. La estrategia que tienes que utilizar es incitar a las dos arañas a atacarte para que se ataquen entre sí. Lanzan roncas por la boca y saltan sobre ti, así que salta sobre sus lomos y pasa entre ellas para que no dejen de lanzarse. Cuando elimines a una, podrás recoger Gemas.
Misión 6: Fantasmas errantes
Localización: En la Misión 11, vuelve a salir por la puerta por la que has entrado al comienzo.
Objetivo: Adquiere la Gema Azul que está flotando en el aire.
En el aire, sobre la puerta por la que has salido, hay un Trozo de Gema Azul. Para alcanzarlo no sirve un salto doble contra la pared, así que usa a las Parcas como trampolín. Necesitas ejecutar un salto doble sobre la puerta y rebotar cayendo encima de una o dos Parcas hasta alcanzar la altura suficiente. Después, acaba con ellas.
Misión 7: Celda acuática
Localización: En el intervalo entre la Misión 13 y la 14. Aparecerás en el exterior del casco del barco. Vuelve a entrar por el agujero por el que acabas de salir y dirígete al camarote del capitán por el agujero de ventilación del fondo. Acércate al capitán muerto y pulsa X para entrar en la Misión Secreta.
Objetivo: Elimina a los enemigos y escapa de tu confinamiento.
No pares de bajar, subir y girar para que los dardos de los ocho bichos no te alcancen. Si consigues cargártelos a todos antes que ellos a ti, obtendrás un Trozo de Gema Azul.
Misión 8: Tesoro de la Guadaña
Localización: En la Misión 15, cuando te encuentres en el área circular de las cuchillas, lee la inscripción de la pared con el bajorrelieve de la calavera.
Objetivo: Vence a todos los enemigos. Necesitarás algo más que un Lanzagranadas, una Estrella Vital y varias botellas de Agua Bendita para salir airoso, de modo que no lo intentes si no te ves preparado. Nada menos que tres Sombras en un espacio reducidísimo a lo ancho y a lo alto. Tus saltos te harán chocar contra el techo y las paredes constantemente, y la vertiginosa movilidad de las Sombras será tu enemigo directo. Entra en Modo Demoníaco siempre que puedas y abusa de todos tus ítems para sobrevivir.
Misión 9: Escalera de la tranquilidad
Localización: En la Misión 16, entrando nuevamente al Coliseo por la puerta de las lanzas.
Objetivo: Coge la Gema Azul situada al final de la escalera mortal.
Verás una larga hilera ascendente de calaveras. Tienes que subir por ellas rebotando con saltos hasta arriba del todo, donde deberás saltar hacia atrás para alcanzar el Trozo de Gema Azul. Si consigues colocarte en línea recta frente a la hilera de calaveras y esperas a que la cámara se coloque tras de ti, podrás lograrlo. El Paseo Aéreo puede serte de gran ayuda como "comodín" si fallas en un rebote.
Misión 10: Sombras en la oscuridad
Localización: En la Misión 16, tras destruir a Nightmare, vuelve a la habitación del avión.



Objetivo: Elimina las 4 Sombras.
Es el mismo combate de siempre, pero esta vez cuentas con algo más de espacio, más experiencia. Hay dos Sombras en la sala del avión, otra en el hall principal y la última en la sala del puente.
Misión 11: Gema Celeste Azul
Localización: En la Misión 17, al comenzar, colócate sobre el agujero negro para regresar al extremo del puente roto. Acércate al borde y presta atención: debes saltar a la primera plataforma, activar el Modo Demoníaco con la Alastor, saltar, activar el Bombardeo y avanzar volando hasta el final del puente; dejarte caer en la última plataforma, desactivar el modo Demoníaco y saltar al extremo del puente normalmente. Y todo a la primera.
Objetivo: Adquiere la Gema Azul situada en los cielos. Hay un Death Scythe, pero no te lo cargues. Usa sus remolinos de viento para subir en el aire y alcanzar la Gema Azul que hay en lo alto. Lo mejor es recurrir al Modo Demoníaco, los Paseos Aéreos y el Bombardeo de Alastor. Lo peor es que la Gema Azul se encuentra más allá del extremo del puente, lo que significa que deberás alcanzarla con un movimiento seguro, o caerás al mar y fallarás. Pero la recompensa vale la pena: ¡una Gema Azul completa!
Misión 12: Brazalete escondido
Localización: En la Misión 21, pulsa X en la pared que hay justo enfrente de una Estatua del Tiempo.
Objetivo: Encuentra el brazalete escondido en el pasaje secreto.
Avanza por el laberinto, tomando siempre el túnel de la izquierda, acabando con todos los Nobodies para romper los hechizos que taponan las salidas. Después de cargarte al primer Nobody, encontrarás un Trozo de Gema Azul cerca. Finalmente llegarás a una membrana en una especie de umbral, pasa por allí. Aparecerás en un gran escenario en el que te las verás con dos Frosts. Si consigues librarte de ellos, sube por las plataformas de la derecha, cercanas a la membrana por la que has entrado, hasta verte cara a cara ante el enorme dinosaurio mecánico de la parte más alta de esta estancia. El dinosaurio echa fuego y para acabar con él, lo mejor es que te equipes con los Guantes Ifrit y le lances un par de Meteoros. Se despedazará y podrás continuar por las plataformas de la izquierda.
Sube hasta ver un ojo-ascensor, súbete a él, salta al ojo de más arriba y finalmente a la plataforma de la otra parte de la habitación, donde verás algo amarillo que brilla. ¡Es el Brazalete Temporal! No es que este artilugio resulte muy útil para lo poco que te queda de juego, pero te gustará contar con él cuando vuelvas a empezar la aventura en el siguiente nivel de dificultad. ¡Sirve para parar el tiempo!

DIE HARD: VENDETTA

Pulsa estas combinaciones en el menú principal. Un mensaje en la parte superior de la pantalla confirmará que el truco se ha activado.
• Modo Dios: L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1
• Cabezones: R1, R1, L1, R1.
• Cabezas pequeñas: L1, L1, R1, L1.

DONALD DUCK, CUAC ATTACK

• Movimientos especiales:
Al ir recogiendo ruedecillas conseguimos letras que forman la palabra "SPECIAL", siempre dentro de cada nivel. Si logras formar la palabra completa y terminas el nivel, obtendrás un movimiento especial. Aquí va una lista de dónde se encuentran y la forma de realizarlos:
• Movimientos en Monte Pato:
- Yogabound – ↑, ✖, ✖, ✖, ✖.
- Ring a Ding-Ding – ↑, ●, ●, ●, ●.
- Soap Opera – ↑, ✖, ●, ✖, ●.
- Pole Pose – ↑, ✖, ●, ●, ✖.

• Movimientos en Duckburgo:
- Soccer Shop – ➔, ✖, ✖, ●, ●.
- Spicy Golf – ➔, ▲, ▲, ▲, ▲.
- Fab Lifting – ➔, ▲, ▲, ■, ■.

• Movimientos en la mansión de Mágica:
- Tap Ten – ↓, ▲, ■, ▲, ■.
- Ballet Basket – ↓, ■, ■, ■, ■.
- Stilt Tilt – ↓, ■, ■, ▲, ▲.

DOWNFORCE

Introduce estas secuencias en el menú principal, según el truco que quieras activar:
• Invencible: L1, ▲, R1, ▲, ↓, ↓, ●.
• Mejorar la IA de la CPU:
Para que los rivales sean mejores,:
▲, ➔, ←, ■, ↑, ●, ↓, ➔.
• Conseguir trofeos por la vía fácil:
Introduce un código, dependiendo del nivel de dificultad que hayas elegido:
- Principiante: ➔, ➔, **L1**, ▲, ▲, **R1**, ➔.
- Intermedio: ➔, ➔, ■, ←, **L1**, **R1**, ■, ■.
- Experto: ➔, ➔, ●, ←, **L1**, ●, **R1**, ●.

• Desbloquear campeonatos:
Introduce un código, dependiendo del nivel de dificultad que hayas elegido:
- Intermedio: ↓, ■, ↑, ■, ➔, ➔, ←.
- Experto: ▲, ➔, ←, ■, ↑, ●, ↓, ➔.

• Desbloquear el escenario Crash Arena:
←, ➔, ➔, ■, ↓, ▲, ▲, ■.
Si quieres desbloquearlo para dos jugadores:
➔, ←, ←, ●, ↑, ▲, ▲, ■.

DR. MUTO

Ve a la pantalla de códigos e introduce cualquiera de éstos en función del truco que quieras activar:
• Todas las áreas abiertas: BEAMMEUP.
• Todas las secuencias FMV: HOTTICKET.
• Todos los gadgets: TINKERTOY.
• Todas las transformaciones: EUREKA.
• No recibes daño: CHEATERBOY.
• Invencible: NECROSCI.
• Transformaciones secretas: LOGGLOGG.
• Super final: BUZZOFF.

DRAGON BALL Z: BUDOKAI 2

• La nave de Babidi:
En el modo Mundo Dragón, hazte con todas las bolas mágicas usando el radar. Cuando termine el juego, aparecerá el dragón Shenron y te concederá un deseo. Elige la nave espacial de Babidi. De esta forma abrirás un nuevo modo de juego con cuatro opciones.
• Desbloquear a Gineu:
En Namek, cuando Vegeta se una a ti, haz que pelee contra Gineu y derrótale. Si lo logras, podrás jugar con Gineu a partir de ese momento.
• Desbloquear a nº 18:
Cuando juegues en la saga de Célula asegúrate de tener a Krilin como uno de tus personajes. Haz que pelee contra nº 18 y véncela. Si lo logras, podrás jugar con nº 18 a partir de ese momento.



DRAGON BALL Z: BUDOKAI

• **Controlar la pantalla de carga:** Usa el stick analógico izquierdo para mover el radar verde que pasa sobre el logo del juego. Pulsa **L3** para que vuelva a la normalidad.
• **Desbloquear Androide 16:** Completa el episodio "Aim For Perfect Form".
• **Cell, Androide 17 y a Gohan adolescente:** Juega en "The Androids Saga".
• **Freiza, Ginyu y Recoome:** Juega en "The Namek Saga" con cualquier nivel.
• **Desbloquear a Mr. Satán:** Gana un Torneo Mundial en el nivel "Adepto".
• **Raddit, Vegeta y Nappa:** Juega en "The Saiyan Saga" con cualquier nivel.
• **Saiyaman (el alter ego de Gohan):** Gana un Torneo Mundial en el nivel "Advanced".
• **Habilidad Super Saiyan (sólo Goku):** Juega en "The Namek Saga" con cualquier nivel.
• **Habilidad Super Saiyan (solo Vegeta):** Juega en "The Androids Saga" con cualquier nivel.
• **Trunks:** Completa "Perfect Form Cell Complete".
• **Desbloquear a Yamcha:** Completa el episodio "Aim For Perfect Form".
• **Habilidad Super Saiyan y Super Saiyan 2 (sólo Gohan adolescente):** Juega "The Androids Saga" con cualquier nivel.
• **Desbloquear a Super Vegeta:** Completa el episodio "Vegeta's Confidence".
• **Desbloquear a Zarbon:** Completa el episodio "Vegeta's Attack".
• **Apariencia alternativa:** Pulsa ■ ó ● en la pantalla de selección de personajes. Tu personaje mostrará diferentes ropas.
• **Ver trajes alternativos:** Pulsa **R1** y **R2** en la pantalla de cambio Capsule para ver los trajes alternativos. Con **L1** y **L2** harás zoom y con el stick izquierdo rotarás a los personajes.
• **Fondo alternativo:** Cuando empieces el juego y "Press Start" aparezca en pantalla, permanece ahí un poco y comenzará una secuencia FMV. Cuando la pantalla del título aparezca, el fondo será distinto.
• **Niveles alternativos:** Pulsa ■ en lugar de ✖ cuando selecciones el nivel Cell o Valley para que aparezcan otros niveles con una apariencia distinta.
• **Finales alternativos:** Después de completar el modo Historia, puedes volver atrás y realizar nuevas misiones en tres sagas distintas para desbloquear personajes y objetos. Después de completar las nuevas misiones de cada saga, otra misión se abrirá en la historia correspondiente a los dibujos y el juego se cambia. Estos episodios pueden ser desbloqueados cuando completes el modo Historia.

DRAKAN: THE ANCIENT GATES

Pulsa los botones **L1**, **R2**, **L2**, **R1** en este orden y manténlos pulsados. Sin soltarlos, pulsa la combinacióncde cada truco:
• **Dinero fácil:** ●, ■, →, ←, ✖, ▲, ↓, ↑.
• **Aumentar el nivel del jugador:** ■, ▲, ●, ✖, →, ↓, ←, ↑.
• **Aumentar nivel de hechizos:** ↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑.
• **Invencible:** ✖, ↓, ▲, ↑, ●, →, ■, ←.
• **Salud al máximo:** ▲, ↓, ●, ←, ■, →, ✖, ↑.

DRIVEN

Todos estos trucos se introducen pulsando las siguientes secuencias en el menú principal.
• **Todas las pistas:** ↑, ↑, ←, ↓, ←, →, →, ↑.
• **Todos los coches:** ↑, ↓, →, →, ←, ↑, ↑, ↓.
• **Desbloquear todas las pistas del modo Historia:** ↓, ←, ↑, →, →, ↑, ↓, ←.
• **Desbloquear Campeonatos en Arcade:** →, ←, ↑, →, ↓, ↓, ←, ←.
• **Desbloquear Campeonatos en modo Multijugador:** ←, ↓, ←, ↑, →, ←, ↓, →.

DROME RACERS

• **Victoria automática:** En el menú principal, pulsa: ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ■, ▲, ●.
Durante el juego pulsa **L3** y lograrás la victoria.

DROPSHIP

Ve a la opción "Abrir", dentro de "Archivos Clasificados" e introduce estos códigos:
• **Modo Dios:** TEAMBUDDIES.
• **Munición infinita:** BLASTRADIUS.
• **Todas las misiones:** KINGSLEY.
• **Misiones Extra:**
Misión 1: KREUZLER.
Misión 2: SHEARER.
Misión 3: UBERDOOPER.

DYNASTY WARRIORS 2

Para activar los trucos, pulsa estas secuencias en la pantalla del título::
• **Todos los personajes disponibles:** ■, ■, **L1**, **L2**, **R1**, **R2**, ■, ■.
• **Todos los Generales Shu disponibles:** ■, **R1**, **R1**, **R1**, **R1**, **R1**, **R2**, **R2**.
• **Todos los Generales Wei disponibles:** ■, **R1**, **R1**, **R1**, **R1**, **R1**, **R2**, **R2**.
• **Todos los Generales Wu disponibles:** ■, ■, **L2**, **L2**, **L2**, **L2**, **L1**, **L1**.
• **Rellenar Salud:** Para volver a tener toda la salud, encuentra un punto donde grabar. Cuando la consola te pregunte si quieres grabar la partida, vuelve al juego y tu salud se habrá restaurado por completo.
• **Abrir el modo Edición:** ¿Alguna vez has querido crear tu propia secuencia de vídeo ? Pues ahora ya puedes conseguirlo. Desde la pantalla del título introduce el siguiente código para abrir este modo: **L1**, **L2**, **R2**, **R1**, **L1**, **L2**, **R2**, **R1**.
Oirás a la muchedumbre celebrándolo y el truco se activará. Al entrar en este modo de juego, podrás elegir cualquiera de las secuencias que tiene el juego con los personajes que más te gusten. A continuación, podrás ver la secuencia tal y como tu la has diseñado. Disfrútala.
• **Abrir el Modo Test de Música:** Desde la pantalla del título introduce el siguiente código para escuchar las distintas melodías del juego. Esta opción se encuentra dentro del Menú Opciones del menú general: **R1**, **R1**, **R2**, **R2**, **L1**, **L1**, **L2**, **L2**. Si lo haces bien, oirás a la muchedumbre celebrándolo.

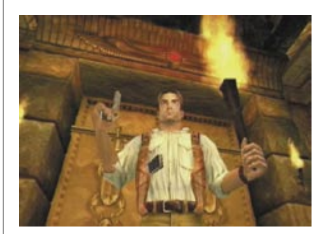


ECCO

Todos los trucos han de introducirse en la pantalla en la que aparece el título y con los botones **L1**, **L2**, **R1** y **R2** pulsados a la vez:
• **Seleccionar nivel:** ↑, ↑, ↓, ↓, ▲, ✖, ✖.
• **Salud infinita:** ▲, ✖, ✖, ↑, ↑, ↓.
• **Aire infinito:** ■, ■, ▲, ✖, ●.
• **Todos los niveles y los Vitalits conseguidos:** ✖, ✖, ●, ●, ✖, ●, ↑, ↓, ↓.
• **Nadar con un grupo:** ✖, ↑, ✖, ↓, ✖, ▲.

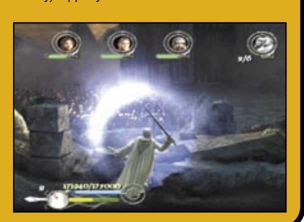
EL REGRESO DE LA MOMIA

• **Modo Dios:** Jugando con Rick, ve a Ahm Shere y dirígete al centro del gran templo. Pausa el juego y a continuación introduce esta combinación: ↑, ↓, ←, **R1**, **R3**, ▲.
El nivel volverá a empezar desde el principio, pero Rick tendrá toda su energía y será invencible.



ESDLA: EL RETORNO DEL REY

Termínate el juego una vez y desbloquearás estos códigos. Para hacer que funcionen, ve al menú de pausa, mantén pulsados **R1**, **R2**, **L1**, **L2** e introduce estas combinaciones:
• **Restaurar salud:** ■, ■, ●, ●.
• **Modo Perfecto:** ●, ↑, ▲, ✖.
• **Devastar siempre:** ▲, ↓, ▲, ↑.
• **Todas las mejoras:** ↓, ↑, ▲, ■.
• **Armas arrojadizas infinitas:** ■, ■, ↑, ●.
• **Invulnerable:** ■, ●, ■, ↓.
• **Indicador de objetivos:** ↑, ●, ↓, ■.
• **Combo de 4 golpes para Aragorn:** ↑, ■, ▲, ↓.
• **Fases secretas:** Al acabar el juego, se desbloquea el nivel "Palantir of Saruman". En él, tendrás que derrotar a veinte rondas de hordas de Saruman. Para acceder a la fase "Palantir of Sauron" hay que acabar el juego y haber alcanzado el Nivel 10 con Gandalf, Sam y uno de los guerreros (Aragorn, Legolas o Gimli).
• **Material extra:** A medida que avances, irás desbloqueando vídeos sobre el desarrollo del juego y la peli:
Prólogo: "Diseños artísticos para la película" y "Los Hobbits"
Camino a Isengard: "Entrevista C. Lee".
Minas Tirith – En lo alto de la Muralla: "Entrevista a Ian McKellen".
• **El Camino del Muerto:** "Diseños".
• **La Puerta del Sur:** "Producción".
• **Huida de Osgiliath:** "Entrevista S. Astin".
• **La guarida de Ella:** "Entrevista Elijah Wood".
• **El Monte del Destino:** "Entrevistas a Billy Void, A. Serkis, D. Monaghan y D. Wenham".
• **Personajes secretos:** Tras acabar las doce fases de la aventura se desbloquearán tres personajes secretos: Merry, Pippin y Faramir.



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES

Estos trucos se introducen con el juego pausado. Pulsa a la vez **R1**, **R2**, **L1** y **L2** y mantenlos presionados mientras pulsas estas combinaciones en función del efecto que quieras conseguir.
• **Rellenar la salud:** ▲, ↓, ✖, ↑.
• **Rellenar tu munición:** ✖, ↓, ▲, ↑.
• **Devastar siempre:** ■, ■, ●, ●.
• **Enemigos pequeños:** ▲, ▲, ✖, ✖.
• **Subir el nivel al máximo:** ▲, ●, ▲, ●.
• **Invulnerable:** ▲, ■, ✖, ●.
• **Cámara lenta:** ▲, ●, ✖, ■.
• **Proyectiles infinitos:** ■, ●, ✖, ▲.
• **1000 puntos de Experiencia:** ✖, ↓, ↓, ↓.
• **Habilidades de nivel 2:** ●, →, ●, →.
• **Habilidades de nivel 4:** ▲, ↑, ▲, ↑.
• **Habilidades de nivel 6:** ■, ←, ■, ←.
• **Habilidades de nivel 8:** ✖, ✖, ↓, ↓.
• **Jugar con Isildur:** Supera la aventura con los tres personajes principales, es decir, Aragorn, Gimli y Legolas, para desbloquear a este personaje oculto.

ENDGAME

• **Activar los trucos:** Cada letra de las que forman los códigos de cada truco es equivalente a un número de disparos. En el menú principal, apunta a una esquina o fuera de la pantalla, y dispara el número de veces que te indicamos, pulsando Reload entre letra y letra.
• **Desbloquear modo Arcade:** BLAM: 2 disparos, recarga, 12 disparos, recarga, 1 disparo, recarga, 13 disparos y recarga.
• **Desbloquear desafíos nacionales:** ABROAD: 1 disparo, recarga, 2 disparos, recarga, 18 disparos, recarga, 15 disparos, recarga, 1 disparo, recarga, 4 disparos y recarga.
• **Mighty Joe Jupiter:** MIGHTIER: 13 disparos, recarga, 9 disparos, recarga, 7 disparos, recarga, 8 disparos, recarga, 20 disparos, recarga, 9 disparos, recarga, 5 disparos, recarga, 18 disparos y recarga.

ENTER THE MATRIX

En el modo "Hackeo", desbloquea el comando "Cheats.exe" de la unidad A: e introduce cualquiera de estos códigos (tienes que tener primeramente una partida grabada en la tarjeta):
• **Munición infinita:** CHEATS 1DDF2556.
• **Potencia máxima de fuego:** CHEATS 0034AFFF.
• **Invisibilidad:** CHEATS 1DDF2556.
• **Los enemigos no te ven:** CHEATS 0034AFFF.
• **Enemigos sordos:** CHEATS FFFFFFF1.
• **Modo silencioso:** CHEATS FFF0020A.
• **Modo turbo:** CHEATS 7F4DF451.
• **Movimientos a doble velocidad:** CHEATS FF00001A.
• **Modo dos jugadores:** CHEATS D5C55D1E.
• **Gravedad baja:** CHEATS BB013FFF.
• **Munición infinita:** CHEATS 1DDF2556.
• **Mayor velocidad del Logos:** CHEATS 7867F443.
• **Desbloquear modo "Taxi":** CHEATS 312MF451.
• **Nivel bonus test:** CHEATS 13D2C77F.
• **Salud infinita:** CHEATS 7F4DF451.
• **Tiempo Foco infinito:** CHEATS 69E5D9E4.
• **Estadísticas e imágenes:** Métete en el modo "Hackeo" y mantén pulsados los botones: **R1+L1+R2+L2**.
Aparecerá una lista de herramientas en la esquina izquierda. Elige la opción "Encode" y escribe el nombre de uno de los protagonistas del juego. El que quieras. Obtendrás un código a cambio y oirás a Morfeo. Ve a la opción "Decode" e introduce ese código para desbloquear la "ficha" de ese personaje, con imágenes y estadísticas, en la opción "View". Estos son algunos de los personajes y los códigos, pero hay muchos más:
• MORPHEUS: IAHSZWQLFZC
• TRINITY: EAFVDNSQUF
• NEO: DBIUHU7XDTSMZYO
• SMITH: HBHWUXCK

ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS

• **Traje de oso:** Consigue todas las Medallas de Oro en los eventos masculinos en el Modo Campeonato.
• **Traje de pingüino:** Consigue todas las Medallas de Oro en los eventos femeninos en el Modo Campeonato.
• **Traje de robot:** Consigue todas las Medallas de Oro en los eventos masculinos y femeninos en Modo Trial.
En todos los casos, pulsa **L1** o **R1** en la pantalla de selección de personajes para elegir el traje.

EYE TOY PLAY

• Desbloquear todos los juegos:
Pulsa ↑, ↓, ↑, ↓, **L1**, **L2**, **L1**, **L2** en la pantalla de selección de juego.
• Victorias sencillas:
Si alguno de los juegos se te atragantar, pon la mano entera sobre la cámara y ganarás sin tener que moverte. Es hacer trampa, pero para eso son los trucos ¿no?



ESTO ES FÚTBOL 2002

• Selección africana:
Gana la Copa África.
• Selección americana:
Gana la Copa América.
• Equipo de las estrellas de Asia:
Gana la Copa Asia.
• Equipo de las estrellas de Alemania:
Gana la Liga alemana.
• Secuencia FMV de créditos:
Gana la Copa Timerwarp.

MOVIMIENTOS EN ATAQUE BÁSICOS
•Pase raso (✖): Vigila que el jugador al que pretendes pasar esté desmarcado.
•Correr (pulsando R1): Ten en cuenta que los jugadores se cansan.
•Pase al hueco (▲): Úsalo sólo para pasar el balón a los delanteros y a los extremos.
•Pase alto y pase de cabeza (■): Gracias al pase alto podrás llevar a cabo rápidos contraataques o cambiar de banda el juego.
•Tiro, chilena y remate de cabeza (●): Para ajustar la trayectoria, usa la dirección y evita así que el portero lo detenga.

MOVIMIENTOS EN ATAQUE AVANZADOS
•Regate corto (L2): Un regate muy efectivo, pero difícil. Sólo para ocasiones muy claras.
•Fingir caída (R2): Sólo si te encuentras muy cerca de un rival, puede que el árbitro pique.
•Pared (✖,✖): Si los jugadores están muy distanciados, es más difícil que funcione.
•Efecto del tiro (dirección): Si no lo controlas correctamente, tus tiros acabarán en la grada.
•Regate y autopase (L2 pulsado): Ideal para regatear a los defensas en los últimos metros.
•Autopase (R1, R1): No lo uses en el medio del campo o en la defensa o perderás el balón.
•Giro sobre el balón (L1): Para deshacerte de tu marcaje. No lo hagas más de dos veces seguidas.
•Bicicleta y autopase (L1 pulsado): No abuses demasiado de ella.

MOVIMIENTOS BÁSICOS EN DEFENSA
•Cambio de jugador (✖): Si eres rebasado, cambia de jugador para cortar el avance:.
•Entrada al suelo (■): Es la manera más efectiva de arrebatar el balón a un rival. Intenta hacerla lateralmente o frontalmente, nunca por detrás.
•Entrada corta (●): Si te encuentras muy cerca del delantero, haz esta entrada.

MOVIMIENTOS EN DEFENSA AVANZADOS
•Entrada fuerte con la plantilla por delante (▲): Para cortar por lo sano la jugada y asegurarte de que derribarás al atacante.
•Entrada muy fuerte (R2): El rival irá a la enfermería y tu jugador se ganará tarjeta.

SAQUES A BALÓN PARADO
•Tiro (●): Sólo si te encuentras cerca del área. Antes de tirar, ajusta el disparo con la flecha de dirección y calcula la potencia con el ●.
•Jugada ensayada (R2):
Para colgar el balón de manera muy precisa a uno de los cuatro jugadores definidos.
•Mover barrera (R2 y L2):
Muévela a izquierda o derecha, pero sin dejar hueco entre la defensa y los palos de la portería.
•Cuelgue (■):
Puede ser muy efectivo si posees buenos rematadores de cabeza.
•Pase raso (✖):
Sólo si la falta es muy lejana, pasa en corto a un compañero para empezar una nueva jugada.

ESTO ES FÚTBOL 2003

Pulsa estas secuencias en el menú principal.
• Ver créditos: L2, **L1**, **L1**, **L2**, **L2**, **L2**.
• Sonidos de granja: L1, **L1**, **R2**, ↑, ↓, →.
• Sonidos de circo:L1, **L1**, **L2**, **R2**, **R2**, **R1**.
• Comentarios más rápidos:
L2, **R2**, **R1**, **R2**, **L2**, **R2**.

EVE OF EXTINCTION

• Conseguir un arma extra:
Termina el juego y comienza una nueva partida usando tu partida grabada.
• Nuevos modos de juego:
Termina el juego en cualquier dificultad, y abrirás los modos Survival y 3 Minute Attack.

EVERBLUE 2

• Reserva de aire infinita:
Combina Vanadium y Titanium Ore para obtener Titanium Alloy. Después combina el Titanium Alloy y el Rebreather 10 para obtener un Infinite Rebreather.
• Cómo combinar objetos:
- Acetic Anhydride + Acetyl Acid = Aspirin.
- Beryl Knife + Basalt = Magnetite/Jade /Augite.
- Beryl knife + Calcite = Limestone/Marble.
- Beryl knife + Gabro = Magnetite/Titanium Ore/Apatite.
- Beryl Knife + Granite = Orthoclase/Quartz.
- Beryl knife + Opiment = Yellow Paint.
- Deep Sea Water + Mega-ade 1000 = Mega-ade 2000.
- Deep Sea Water + Mega-ade 2000 = Mega-ade 4000.
- Deep Sea Water + Mega-ade 4000 = Mega-ade 8000.
- Deep Sea Water + Mega-ade 500 = Mega-ade 1000.
- Deep Sea Water + Tourmaline = Mineral Water.
- Diamond Knife + Calcedony = Carnelian/Sardonyx/Chrysoprase.
- Diamond Knife + Corundum = Ruby/Sapphire.
- Diamond Knife + Quartz = Citrine/Crystal /?
- Limestone + Gabro = Cement.
- Mineral Water + Mega-ade 2000 = Supertonic Turbo.
- Mineral Water + Mega-ade 4000 = Supertonic Extra.
- Negative Ion Water + Mega-ade 1000 = Supertonic Dash.
- Negative Ion Water + Mega-ade 4000 = Royal Ampoule.
- Neg. Ion Water + Mega-ade 500 = Supertonic.
- Ring + Tourmaline = Ion Ring.
- Snake Bite + Killer Spider = Scorpions Tail.
- Titanium Alloy + Rebreather 10 = Infinite Rebreather.
- Vanadium + Titanium Ore = Titanium Alloy.
- Water + Mega-ade 300 = Mega-ade 500.
- Water + Mega-ade 500 = Mega-ade 1000.
- Water + Oxidized Alcohol = Disinfection Liquid.



EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK

• Diseños de pre-producción:
Completa un nivel para desbloquear los diseños de ese área en la galería de "Extras".
• Niveles en modo Arcade:
Completa un nivel en el modo Historia para poder tenerlo desbloqueado en el modo Arcade.

EVIL TWIN

Introduce estos trucos en el menú "Códigos:
• Vidas infinitas: ✖, ■, ▲, ✖, ●.
• Super disparos: ●, ▲, ▲, ■, ✖.
• Disparos más rápidos: ■, ▲, ✖, ▲, ●.
• Rebotes: ●, ■, ●, ▲, ✖.
• Visión: ●, ●, ✖, ▲, ■.
• Francotirador: ■, ●, ✖, ▲, ●.

EXTERMINATION

LOCALIZACIÓN DE LOS COLLARINES
• Collarín 4: Identifica a tropas RECON/ Arthur McDonnel, Cabo.
Está a un lado de la Torre de Control, en la Sección B de Fort Stewart.
• Collarín 1: Identifica a tropas RECON/ Hans Grant, Soldado.
La encontrarás justo después de acabar con el monstruo que sale del ascensor subterráneo, concretamente en la Sección D.
• Collarín 5: Identifica a tropas RECON/ Ross Dickson, Cabo 1º.
Después del vídeo del descarrilamiento del tren, en la habitación que se abre con el tren, junto a las cajas metálicas que hay a un lado del ascensor para acceder a la Sección D.
• Collarín 12: Identifica a tropas RECON/ Matt Shuggart, Teniente.
En el edificio de la derecha, junto a la salida a la parte delantera del Complejo, justo después de la secuencia con Travis. Sube las escaleras que hay junto al mapa de la zona.
• Collarín 11: Identifica a tropas RECON/ Chris Deetman, Alférez.
Está en la sala del depósito de agua, bajo la plataforma que hay para saltar al otro lado.
• Collarín 9: Identifica a tropas RECON/ Ed Collet, Subteniente.
En el tejado del 2º piso de la Zona Residencial, bajo el edificio junto a la escalera, tras las cajas.
• Collarín 6: Identifica a tropas RECON/ Robert Cameron, Sargento.
Tras el vagón descarrilado que ves después de bajar por el primer ascensor en la Sección D, detrás de la puerta que pedía 16 baterías.
• Collarín 7: Identifica a tropas RECON/ David Muellen, Sargento.
La encontrarás tras las cajas metálicas que hay en la entrada del Corredor nº 2.
• Collarín 13: Identifica a tropas RECON/ Kurt Jolata, Capitán.
En el conducto de ventilación del Corredor Nº 2, en la primera bifurcación del conducto a la izquierda, justo al final.
• Collarín 3: Identifica a tropas RECON/ Thomas Taylor, Soldado.
En la misma habitación de la Lámina 2. Accederás a ella a través del conducto del Corredor 2.
• Collarín 10: Identifica a tropas RECON/ Lace McLafflen, Subteniente.
Justo en la entrada del Laboratorio 2.
• Collarín 2: Identifica a tropas RECON/ Ferryl Theradis, Cabo 1º.
Está detrás de las cajas metálicas que hay junto al ascensor estropeado de la Central Eléctrica, y podrás cogerla después de la secuencia con Ferryl.
• Collarín 14: Identifica a Tropas RECON/ Roger Griggman, Sargento 1º.
Podrás recoger la placa de identificación de tu mejor amigo después de pelear contra él, en el tejado desde el que te disparaba antes...
• Collarín 15: Identifica a Tropas RECON/ Mike Madigan, Comandante.
Búscalo en esta ocasi;on en la cabina de la grúa que hay en el tejado de la Central, tras la pelea con Roger.



• Collarín 8: Identifica a Tropas RECON/ Ken Leschner, Sargento 1º.
Está en la zona del Hovercraft, en un pequeño recodo que verás rápidamente a la derecha.
• Desbloquear el modo Experto:
Termina el juego con los 15 collarines y graba la partida. Empieza después otra partida con el fichero guardado amarillo "Rear Of Compound" (tiempo 00:00:00). El juego comenzará con munición y objetos de vida extras.

EXTREME G3

• Todas las pistas:
Durante el juego, en cualquier pantalla, pulsa **L1**, **L1**, **L2**, **L2**, **R2**, **R2**, **R1**, **R1** y después todos los botones de arriba a la vez.
Aparecerá un mensaje en pantalla.
• Municiones infinitas:
En la pantalla de selección de equipo, pulsa: **L2**, **R2**, **L1**, **R1**, **L2** + **R2**, **L1** + **R1**.
• Blindaje y turbo infinitos:
Desde el Menú Principal, pulsa a la vez **L1**+**R1**, **L2** + **R2**, **L1** + **L2**, y por último **R1**+**R2**. Aparecerá un mensaje en pantalla que dice "Energía Ilimitada". Ahora empieza una partida y disfrutarás de turbos infinitos una vez que actives tus armas y el turbo después de la salida. Tendrás que introducir este código en cada carrera.
• Challenge Extreme Tour:
En el menú principal, pulsa:
L1, **L2**, **L1**, **R1**, **L1**, **R2**, **L1**+**R1**, **L2**+**R2**.
• Salida rápida:
Para realizar una súpersalida cuando empieces una carrera, mantén pulsada la dirección " ↑ " durante la cuenta atrás sin pisar el acelerador. Cuando aparezca el "Go", aprieta el acelerador.



F1 2001

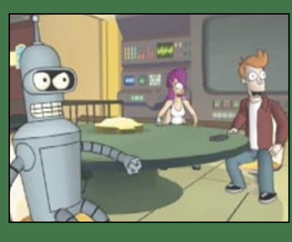
• Vídeo de la temporada 2001:
Consigue los 17 trofeos en modo GP sencillo. Además, hazte con el trofeo Campeonato GP Custom, el trofeo Campeonato Completo, el trofeo Campeonato por equipos y el trofeo Domination. Cuando los tengas todos en tu poder ve a la opción"Player Review" y listo.

FIFA 2001

MOVIMIENTOS EN ATAQUE BÁSICOS:
• Correr (▲): Si abusas demasiado de la carrera, tu jugador se cansará y al final no rendirá.
• Pase raso (✖): Es el más utilizado. Si mueves el balón rápidamente, descolocarás al rival.
• Pase alto (■): Ideal para realizar cambios de banda rápidos o para colgar balones al área.
• Pase al hueco (L1): Conseguirás dejar sólo a tu delantero si lo haces bien, aunque sólo los mejores pasadores podrán lograrlo.
• Pase al primer toque (✖+✖): Empléalo sobretodo para contraataques y cuando juegues contra equipos que presionen muy arriba.
• Pase de cabeza al pie (✖): Para centrar bajo un pase elevado.
• Pase de cabeza al pecho (■): El jugador tardará en controlar el balón.
• Tiro (●): La potencia depende del tiempo que pulses el botón.

FUTURAMA





Durante el juego, pulsa y mantén **L1 + L2** e introduce cualquiera de estos trucos. Un efecto de color en pantalla te indicará que se han activado y que puedes disfrutarlos.

- **Todos los extras:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ●, ✖, R2, ●, Select.
- **Cinco vidas extra:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ●, ✖, R2, ↓, Select.
- **Cargas completas:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ●, ✖, R2, ←, Select.
- **Rellenar la barra de salud:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ●, ✖, R2, ↑, Select
- **Ir al nivel Bender´s Breakout:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ▲, ↑, Select.
- **Ir al nivel Bogad Swamp Trail:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ←, ↑, Select.
- **Ir al nivel Fry Fights Back:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ▲, ↓, Select.
- **Ir al nivel Inner Temple:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↓, ▲, Select.
- **Ir al nivel Leela´s Last Laugh:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ▲, →, Select.
- **Ir al nivel Left Wing:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↓, →, Select.
- **Ir al nivel Market Square:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↓, ↑, Select.



- **Ir al nivel New New York:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↑, ✖, Select.
- **Ir al nivel Old New York:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↑, ←, Select.
- **Ir al nivel Planet Express:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↑, ↑, Select.
- **Ir al nivel Red Light District:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↑, ▲, Select.
- **Ir al nivel Red Rock Creek:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, →, ←, Select.
- **Ir al nivel Right Wing:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↓, ↓, Select.
- **Ir al nivel Rumble in the Junkyard:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, →, ●, Select.
- **Ir al nivel Run, Bender, Run:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, →, →, Select.
- **Ir al nivel Sewers:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↑, →, Select.
- **Ir al nivel Subway:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↑, ↓, Select.
- **Ir al nivel Temple Courtyard:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↓, ←, Select.
- **Ir al nivel Junkyard:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, →, ▲, Select.
- **Ir al nivel Mine Facility:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, →, ↓, Select.
- **Ir al nivel Uptown:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, ↑, ●, Select.
- **Ir al nivel Weasel Canyon:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ■, ▲, →, ↑, Select.
- **Munición infinita:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ●, ✖, R2, →, Select.
- **Salud infinita:** ↓, ■, ▲, ↓, ■, ▲, ●, ✖, R2, ▲, Select.

Para ajustar el balón mueve el stick así:
Arriba: centro alto
Arriba derecha: escuadra derecha
Derecha: palo derecho media altura
Abajo derecha: raso derecha
Abajo: centro raso
Abajo izquierda: raso izquierda
Izquierda: palo izquierda media altura
Arriba izquierda: Escuadra izquierda

- **Remate de cabeza (●):** La eficacia dependerá de la habilidad de tus delanteros.

MOVIMIENTOS EN ATAQUE AVANZADOS:

- **Girar sobre el balón (R2):** Te permitirá regatear fácilmente a los rivales.
- **Pisar el balón (R1):** Ganarás tiempo para que tus compañeros se desmarquen.
- **Saltar con el balón controlado (L2):** Con este movimiento podrás deshacerte de las entradas que hagan los defensas rivales.
- **Bicicleta (pulsando L2):** Conseguirás que tu jugador amague justo antes de regatear.
- **Cocacola (pulsando R2):** Puede ser muy eficaz, aunque deberás realizarlo en el momento preciso, si no quieres perder el balón.
- **Chilena o bolea (●+●):** Los tiros potentes pero sin precisión pueden ser una buena opción para realizar estos remates.
- **Pase bolea al pie (✖+✖) o al pecho (■+■):** Un pase muy poco útil.

MOVIMIENTOS EN DEFENSA BÁSICOS:

- **Cambiar de jugador (✖):** Esencial para defender bien y no dejar huecos en la defensa.
- **Correr (▲):** No abuses del "sprint".
- **Entrada moderada (●):** Es corta, efectiva y pocas veces provocará que el árbitro pite falta.
- **Entrada fuerte (■):** Una entrada agresiva que sólo deberás usar como último recurso.
- **Movimientos en defensa avanzados:**
- **Falta muy agresiva (R1):** Bastante efectiva para lesionar al rival y expulsar a tu jugador.
- **Dos a por un mismo jugador (L2):** Este movimiento puede ser tan eficaz como peligroso, ya que crearás huecos en tu defensa si sale mal.
- **Fuera de juego (R2):** Es eficaz pero peligrosa: debes realizarla en el momento justo.

EL PORTERO:

- **Soltar el balón (L1):** Tu portero tirará el balón al suelo y lo jugará. La verdad, no es muy recomendable.
- **Sacar con fuerza (✖):** Esta es la elección más segura, aunque rifa el balón.
- **Elegir a un jugador (▲, ● o ■):** Es muy parecido al saque en largo, sólo que en este caso podrás determinar a quién quieres pasar.

LAS FALTAS:

- **El lanzamiento directo (✖):** Deberás dominar la potencia de tiro.
- **Rosca (L2, R2):** Para dificultar la parada, trata de imprimir rosca al balón con el stick.
- **Pase a un jugador (▲, ■ y ●):** Para jugadas ensayadas y sorprender a la defensa rival. Ideal si la falta es lejana.

FIFA 2002

- **Pantalla de trucos:** Pulsa ■ en la pantalla de recompensas "Rewards" para acceder al menú de trucos y ver los que tienes disponibles y activarlos o desactivarlos. Al principio no tendrás ninguno.
- **Balón gigantesco:** Gana la Copa de Oro.
- **Sin fueras:** Gana el Campeonato Europeo.
- **Todos al suelo:** Gana la Copa de América.
- **Cabezones:** Gana la Copa de Europa.
- **Balón loco:** Gana el trofeo de la EFA. Pulsa ■ para hacer que la pelota se "enloquezca".
- **Torneos bonus:** Gana los siguientes campeonatos:
  - AFC: Copa de las Naciones Asiáticas.
  - CONCEBOL: Copa de Oro.
  - CONCACAF: Copa América.
  - UEFA: Campeonatos Europeos (Euro 2004).
- **Cromos de la colección Panini:** Supera los siguientes eventos para sacar los cromos en la pantalla de recompensas:
  - Clasificación para la Copa del Mundo de la AFC: Myung Bo Hong.
  - Clasificación para la Copa del Mundo de la UEFA: Francesco Totti.
  - Clasificación para la Copa del Mundo de la CONMEBOL: Roberto Carlos.
  - Clasificación para la Copa del Mundo de la CONCACAF: Ruud Van Nistelrooy.
  - EFA: Nuno Gomez.
  - Copa del Campeonato Europeo: Iker Casillas.
  - Campeonato Europeo: Thierry Henry.
  - Copa América: Henrik Larsson.
  - Copa de Oro: Thomasz Rodzinski.
  - Confederaciones FIFA: Steve Marlet.

FIFA 2003

- **Desbloquear el estadio de Seúl:** Gana la Copa Internacional.
- **Desbloquear el estadio de Francia:** Gana el campeonato de Clubs.

FIREBLADE

- **Disparos a larga distancia:** Utiliza la mira de francotirador para localizar a los enemigos que estén muy lejos y usa los cohetes o la ametralladora para eliminarlos.
- **Localizar fácilmente a los enemigos:** Utiliza la visión térmica de día.
- **Disparo por sorpresa:** Ocúltate tras un edificio o montaña de gran altura y cuando veas en tu radar que se acercan enemigos, asciende, dispárales y vuelve a bajar.
- **Ahorrar misiles:** Dispara con la ametralladora a los barriles de combustible y a otros objetos explosivos.

FREAK OUT

- **Cómo exorcizar a los jefes:** Te hacen falta al menos cinco puntos. Cuando los tengas, dirígete a un jefe y agárrale donde le duele. Mantén presionados los botones **L3** y **R3**. Deberías ver tres bufandas cogiendo al enemigo. Mantén **L3** y **R3** pulsados hasta que parezca que le pasa algo raro.

Verás una cara sonriente en una nube negra sobre el terreno. Destruye al jefe y habrás terminado. Todos los jefes a los que derrotes así formarán parte de la campana que hay en la sala central. Si consigues exorcizar a todos los jefes, tendrás acceso a la puerta final.

FREEKSTYLE

Introduce estos códigos, en la pantalla "Enter Codes", dentro del menú de Opciones:

PERSONAJES OCULTOS:

- **Clifford Adoptante:** cooldude
- **Mike Jones:** toughguy
- **Jessica Patterson:** blondie
- **Greg Albertyn:** gimegreg
- **Todos los personajes:** populate

PISTAS:

- **Pista Burn It Up:** carverok
- **Pista Gnome Sweet Gnome:** clippers
- **Pista Let It Ride:** blackjak
- **Pista Rocket Garden:** todamoon
- **Pista Crash Pad FreeStyle:** wideopen
- **Pista The Burbs FreeStyle:** tuckelle
- **Todas las pistas:** trakmeet

MOTOS:

- **Moto Bloodshot (M. Metzger):** eyedrops
- **Moto Rock Of Ages (M. Metzger):** brrrrrap
- **Moto Rhino Rage(M. Metzger):** seventwo
- **Moto Mulisha Man (B. Deegan):** whatever
- **Moto Heavy Metal (B. Deegan):** hedbangr
- **Moto Dominator (B. Deegan):** whozaskn
- **Moto Hot Stuff (L. Tweeden):** ovenmitt
- **Moto Trendsetter (L. Tweeden):** stylin
- **Moto Seducer (L. Tweeden):** goodlook
- **Moto Amore (Stefy Bau):** hereiam:
- **Moto Disco Tech (Stefy Bau):** sparkles
- **Moto 211 (Stefy Bau):** twoneone:
- **Moto Gone Tiki (C. Adoptante):** supdude
- **Moto Island Spirit (C. Adoptante):** goflobro
- **Moto Hang Loose (C. Adoptante):** stoked
- **Moto Beater (Mike Jones):** kickbutt
- **Moto Lil' Demon (M. Jones):** horns
- **Moto Flushed (M. Jones):** plunger
- **Moto Speedy (Jessica P.):** hekacool
- **Moto Charged Up (Jessica P.):** lightnin
- **Moto Racer Girl (Jessica P.):** tonboy
- **Moto The King (G. Albertyn):** allshook
- **Moto National Pride(G. Albertyn):** patriot
- **Moto Champion (G. Albertyn):** number1
- **Todas las motos:** wheels

NUEVOS TRAJES:

- **Traje Ecko MX (M. Metzger):** helloooo
- **Traje All Tatted Up (M. Metzger):** bodyart
- **Traje Muscle Bound (B. Deegan):** ripped
- **Traje Commande (Brian Deegan):** soldier
- **Traje Fun Lovin' (L. Tweeden):** thnkpink
- **Traje Red Hot (Leeann Tweeden):** spicy
- **Traje Playing Jax (Stefy Bau):** kidsgame
- **Traje UFO Racer (Stefy Bau):** invasion
- **Traje Tiki (Clifford A.):** wings
- **Traje Tankin' It (C. Adoptante):** nosleeve

FREEDOM FIGHTERS

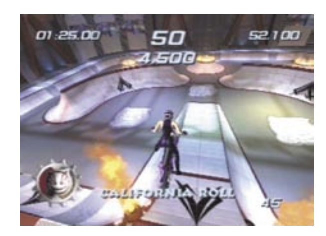
Para activar estos trucos introduce cualquiera de estos códigos durante el juego:

- **Nadie te ve:** ▲, ✖, ■, ●, ●, ←.
- **Tiempo más rápido:** ▲, ✖, ■, ●, ●, ↓.
- **Flotar:** ▲, ✖, ■, ●, ■, ↑.
- **Ametralladora pesada:** ▲, ✖, ■, ●, ▲, ↓.
- **Munición infinita:** ▲, ✖, ■, ●, ✖, →.
- **Carisma a tope:** ▲, ✖, ■, ●, ✖, ↑.
- **Nailgun:** ▲, ✖, ■, ●, ✖, ←.
- **Lanzacohetes:** ▲, ✖, ■, ●, ▲, ←.
- **Recortada:** ▲, ✖, ■, ●, ●, ↑.
- **Cámara lenta:** ▲, ✖, ■, ●, ●, →.
- **SMG:** ▲, ✖, ■, ●, ▲, ↑.
- **Rifle francotirador:** ▲, ✖, ■, ●, ▲, →.
- **Metralleta:** ▲, ✖, ■, ●, ▲, ↑.
- **Cambiar punto de aparición:** ▲, ✖, ■, ●, ✖, ↑.









- **Traje lBlue Collar (Mike Jones):** babyblue
- **Traje High Roller (Mike Jones):** boxcars
- **Traje Warming Up (J. Patterson):** layers
- **Traje Hoodie Style (J. Patterson):** not2grly
- **Traje Sharp Dresser (G. Albertyn):** ilookgud
- **Traje Star Rider (Greg A.):** comet
- **Todos los trajes:** yardsale

TRUCOS VARIOS:

- **Desbloquearlo todo:** loksmith
- **Cámara lenta / Vista borrosa:** wtchkprs
- **Siempre en tiempo "Freekout"**: allfreek
- **Correr sin bicicleta:** flysolo

FREESTYLE METAL X

Introduce cualquiera de estos códigos en función del truco que quieras activar:

- **Pósters y fotos:** seeall.
- **Todos los vídeos:** watchall.
- **Todas las canciones:** hearall.
- **1.000.000 $:** sugardaddy.
- **Todos los corredores y bicis:** dudemaster.
- **Todas las piezas:** garageking.
- **Todos los trajes:** johnnye.
- **Todos los niveles y eventos:** universe.
- **Todos vídeos:** fleximan.

FREQUENCY

- **Activar los trucos:**

En la pantalla del título pulsa esta secuencia y luego, durante el juego, la correspondiente a cada truco: ↓, →, ↑, ←, ←, ↑, →.

- **Autocatcher:** ←, →, →, →, ↑.
- **Extra Multiplier:** →, ←, ←, →, ↑.
- **Neutralizer (Multijugador):** ←,→,←,→,↑.
- **Bumper (Multijugador):** →,←,→,←,↑.
- **Autocatcher (Multijugador):** ←, →, →, ←, ↑.
- **Crippler (Multijugador):** ←,→,←,→,↓.
- **Freestyler (Multijugador):** ←,→,→,←,↓.
- **Gráficos con gemas:** ↑,↓,↑,↓,←,→, →,←.
- **Sin gráficos enrejados:** ↓,↑,↓,↑,→,←,←,→.
- **Borroso:** ↓, ↑, ↑, ↓, ↓,↑, ↑, ↓.
- **Modo Escucha:**

En el menú de un 0jugador, pulsa:
L1, R1, R2, Select.

- **Modo Práctica:**

En el menú de un jugador, pulsa:
↑,↓,←,→, ✖, ✖, ✖.

- **Canción oculta:**

Pausa el juego y pulsa: ↑, ↓, ←, →, ←. Vuelve al juego y completa la canción. "Elixia" de Efishant estará disponible en remixes.

FUR FIGHTERS

- **Minijuego de las pulgas:**

En el nivel Lower East Quack, ve directamente a la zona del metro y verás un arbusto y un agujero a la izquierda. Desde este lugar, gira a la izquierda para convertirte a continuación en Chang y entra en el agujero y en las cajas. Chang empezaráa rascarse y te convertirás en una pulga armada con una ametralladora.

- **Nivel Multijugador oculto:**

En el primer nivel de New Quack City, empujaste una columna para bloquear una cámara, bien, pues hay un ordenador en la sala de ordenadores que puede destruirse. Dispara a esta computadora hasta que explote.

- **Cámara "Time Slice":**

Completa el minijuego de baloncesto en el nivel Lower East Quack y podrás usarla con Start.

[G]

GAUNTLET: DARK LEGACY

Para activar estos trucos, introduce cualquiera de los códigos que te damos a continuación como si fueran el nombre del jugador y se activarán. Solo puedes usar uno cada vez, a no ser que juguéis más de un jugador la misma partida:

- **Súper disparos ilimitados:** SSHOTS.
- **Invulnerabilidad ilimitada:** INVULN.
- **Turbo máximo ilimitado:** PURPLE.
- **Tiro rápido ilimitado:** QCKSHT.
- **Gafas de rayos X:** PEEKIN.
- **Triple tiro ilimitado:** MENAGE.
- **Anti-Muerte ilimitado:** 1ANGEL.
- **Tiro-rebote:** REFLEX.
- **Invisibilidad ilimitada:** 000000.
- **Pojo el Pollo:** EGG911.
- **Velocidad extra ilimitada:** XSPEED.
- **Encoger y aumentar a los enemigos siempre que quieras:** DELTA1.
- **9 llaves y 9 pociones:** ALLFUL.
- **10.000 monedas en cada nivel:** 10000K.
- **Trajes alternativos:**

Cada uno de los códigos corresponde a un traje diferente para cada personaje, afectando además a su apariencia física. Eso sí, no notarás diferencias a la hora de jugar.

Enano:
- ICE600ICE
- NUD069

Bufón:
- KJH105
- STX222
- PNK666

Caballero:
- BAT900
- STG333
- TAK118
- KAO292

Valkiria:
- CEL721
- AYA555
- TWN300

Guerrero:
- CAS400
- MTN200
- RAT333

Mago:
- GARM99
- GARM00
- DES700

GHOST RECON

Pulsa estas secuencias en la pantalla del título.

- **Todas las misiones: ✖, L2, ▲, R2, Select**.
- **Más opciones : L1, L2, R1, R2, ✖, Select**.
- **Modo Dios:**

Pausa el juego y pulsa **L1, R2, L2, R1, Select**. Sólo funciona con tu personaje. e

GODAI: ELEMENTAL FORCE

- **Seleccionar nivel:**

En el menú principal, o bien en el juego, pulsa:
L1, L2, ✖, ▲, L1, L2, ✖, ▲.

- **Personajes del modo Multijugador:**

En el menú principal o bien en el juego, pulsa
R1, L1, ●, ▲, R2, L2, ✖, ■.

- **Desbloquear todas las magias:**

Sólo funciona en el modo para un jugador, y ha de introducirse en el menú de Pausa o durante el juego:
R1, R2, L1, L2, ✖, ▲, ●, ■.

GRAN TURISMO 3

- **Componentes gratis:**

Necesitas dos tarjetas de memoria. Consigue el dinero suficiente para comprar el coche que necesitas, algo más de dinero extra y graba tu partida en la tarjeta del segundo pad. Ahora vende todos los coches que tengas y, con el dinero obtenido y el que traías, compra ese coche y todos los componentes que puedas. Graba nuevamente en la tarjeta 2 y luego carga la partida de la tarjeta 1. Ve a Mi Casa y escoge la opción Garaje Invitado. Podrás comprar el coche que querías, con todos los extras, por el mismo dinero que cuesta en el concesionario.

CUADRO DE MANDOS.

- **Número de la marcha.** En medio del cuenta vueltas hay un número amarillo que indica la marcha que llevas. Cuando te acerques a una curva aparecerá un número rojo que indica la marcha adecuada.
- **Indicador de frenadas.** Un piloto de color rojo junto al indicador de marcha te señalará en qué curvas tienes que frenar. Si se enciende, es que vas demasiado rápido. Si empieza a parpadear, frena inmediatamente. Contrólalo.

PUESTA A PUNTO.

Puedes llevar tus coches al Taller para comprar piezas que mejoren su rendimiento. En muchos casos, las piezas suelen aparecer por triplicado y, aunque su nombre es muy parecido, los resultados son diferentes, siendo siempre los personalizados los que mayor campo de configuración ofrecen. Aquí tienes las piezas que no deberían faltar en tus coches.

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Todos los trucos se introducen mientras estás jugando, sin tener que dar a la pausa.

- **Gravedad baja:** **→,R2,●, R1, L2, ↓,R1.**
- **Multitud de armas:**

R2, R2, R1, R2, L1, R2 ←,↓,→,↑,↙,→,↑.

- **Armadura:**

R1, R2, L1, ✖, ←, ↓,→, ↑,←, ↓,→, ↑.

- **Cambiar el tiempo:**
  - Normal: **R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ↓.**
  - Lluvioso: **R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ●.**
  - Niebla: **R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ✖.**
  - Ventisca: **R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ■.**
  - Soleado: **R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ▲.**
- **Más armas:**

R1, R2, L1, R2,←, ↓,→, ↑ ←, ↓, ↓, ↓.

- **Tráfico más rápido:**

R2, ●, R1, L2, ←, R1, L1, R2, L2.

- **Rellenar la salud:**

R1, R2, L1, ●,←, ↓,→, ↑,←, ↓,→, ↑.

- **Saltar con el coche:**

▲, R1, R1, ←, R1, L1, R2, L1.
Para saltar, pulsa **L3** mientras conduces.

- **Suicidio:**

→, L2, ↓, R1, ←,←, R1, L1, L2, L1.

- **Disminuir el nivel de búsqueda:**

R1, R1, ●, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.

- **Todos los coches explotan:**

R2, L2, R1, L1, L2, R2, ■, ▲, ●, ▲, L2, L1.

- **Peatones locos:**

↓, ←, ↑, ←, ✖, R2, R1, L2, L1.

- **Jugar con personajes distintos:**
  - Red Leather:
    →,→,←, ↑,L1, L2,←, ↑, ↓,→.
  - Candy Suxxx:
    ●,R2, ↓,R1,←,→,R1,L1, ✖, L2.
  - Hillary King:
    R1, ●, R2, L1,→,R1, L1, ✖, R2.
  - Ken Rosenberg:
    →,L1, ↑,L2, L1,→,R1, L1, ✖, R1.
  - Lance Vance:
    L2,←, ✖, R1, L1, ✖, L1.
  - Mercedes:
    R2,L1, ↑,L1,→, R1,→, ↑,●, ▲.
  - Phil Cassady:
    →,R1, ↑,R2, L1,→,R1, L1,→,●.
  - Ricardo Díaz:
    L1, L2, R1, R2, ↓, L1, R2, L2.
  - Sonny Forelli:
    ●,L1,●, L2,←, ✖, R1, L1, ✖, ✖.
- **Aumentar el nivel de persecución:**

R1, R1, ●, R2, ←, →, ←, →, ←, →.

- **Cámara lenta: ▲, ↑,→, ↓, ■, R2, R1.**
- **Acelerar los días y las noches:**

●, ●, L1, ■, L1, ■, ■, ■, L1, ▲, ●, ▲.

- **Todos los coches son negros:**

●, L2, ↑, R1, ←, ✖, R1, L1, ←, ●.

- **Todos los coches son rosas:**

●, L1, ↓, L2, ←, ✖, R1, L1, →, ●.

- **Desbloquear coches secretos:**
  - Bloodring Banger:
    ↑,→,→, L1, →, ↑, ■, L2.
  - Bloodring Banger Race Car:
    ↓,R1,●,L2, L2,✖,R1, L1,←,←.
  - Carrito de golf:
    ●, L1, ↑, R1, L2, ✖, R1, L1, ●, ✖.
  - Hotring Race 1:
    R1, ●, R2, →, L1, L2, ✖, ✖, ■, R1.
  - Hotring Race 2:
    R2, L1, ●, →, L1, R1, →, ↑, ●, R2.
  - Fist Limo:
    R2, ↑, L2, ←,←, R1, L1, ●, →.
  - Tanque:
    ●, ●, L1, ●, ●, ●, L1, L2, R1, ▲, ●, ▲.
  - Romero´s Hearse:
    ↓, R2, ↓, R1, L2, ←, R1, L1, ←, →.
  - Sabre Turbo:
    →, L2, ↓, L2, L2, ✖, R1, L1, ●, ←.
  - Camión de la basura:
    ●, R1, ●, R1, ←,
    ←, R1, L2, ●, →.
- **Atraer seguidores:**

●, ✖, L1, L1, R2, ✖, ✖, ●, ▲.



- **Aumentar la barra de energía:**

Si llevas un buen coche, conduce de noche por una zona donde veas a señoritas "de buen ver". Para y espera un poco, alguna se acercará y se meterá en el coche. Conduce hasta un lugar tranquilo y detén el coche. Éste se moverá un poco y, a la vez que tu dinero baja, tu vida aumentará de 100 a 125. Este truco sólo funciona hasta la próxima vez que mueras.

- **El coche blindado Almirante:**

También es a prueba de fuego, explosiones y colisiones. Activa la misión "Guardian Angels" (la del Coronel Cortez) y acaba con todos los miembros de la banda haitiana. El Almirante es el coche blanco que Diaz conduce en el vídeo. Falla en la misión de matar a Diaz o deja que el motorista haitiano escape con el dinero de Díaz. Una vez que la misión haya fallado, las puertas del Almirante estarán abiertas y podrás llevarlo al garaje de tu elección. Por supuesto, necesitas haber comprado una propiedad que tenga garaje.

- **Evitar el cansancio:**

Cuando estés cansado, pulsa:
R2, L2, L1, ●, ←, ↓,→, ↑,←, ↓,→, ↑.

- **Recarga rápida de arma:**

Mientras tienes un arma seleccionada, pulsa **R2** y después **L2** rápidamente para recargar rápido y evitar así quedarte sin munición en un mal momento.

- **Sprint infinito:**

Completa el nivel 12 de las misiones con la ambulancia.

• **Suspensión y Frenos:** De las tres suspensiones, como mínimo deberías hacerte con la Deportiva por 7.500 Créditos, aunque el Servicio Personalizado te permitirá mejores ajustes por 10.000 Créditos más. Hazte con los frenos Sport.
• **Motor y tubo de escape:** Es clave para aumentar la potencia. Tus primeras compras deberían ser el Chip de Competición (1.500 Créditos) y el Filtro de Aire de Competición (5.000 Cr.). Otra buena mejora es el Rectificado del Asiento de Válvulas (5.000 Cr.). Si tu coche no acepta turbo, puedes realizar una puesta a punto del motor, preferiblemente la segunda o tercera fase.
• **Tren de transmisión:** Aquí encontrarás lo necesario para evitar perder potencia. Deberías comprar el Volante Motor de Competición (1.200 Cr.), el Embrague de Triple Disco (4.700 Cr.) y la Transmisión Personalizada (10.500 Cr).
• **Turbo:** Encontrarás hasta 4 fases, pudiendo comprar directamente la más potente por 80.000 Cr. Si no te llega, puedes conformarte con la tercera etapa, justo la mitad. Y no te olvides de comprar el Intercooler de Alta Capacidad.
• **Otros/Centralita:** Las 3 opciones de Reducción de Peso, que solucionan problemas de giro. Para poder comprar la tercera fase deberás adquirir antes las dos primeras por 1.300 y 5.500 Cr., para desembolsar unos 22.000 por la última. Las otras piezas son caras y no aportan mucho.
• **Neumáticos:** Son de vital importancia en la Liga Profesional y en los Eventos de Resistencia, ya que dependiendo del compuesto, entrarás una o más veces en boxes. Lo ideal es que tus mejores coches tengan todos los neumáticos.
• **El principal problema mecánico**
Uno de los problemas más frecuentes es la pérdida de potencia al llegar a la velocidad punta. Esto se puede solucionar con la Transmisión personalizada y dirigiéndose al menú Configuración de Mi Casa. Entrando en Transmisión, se pueden modificar las revoluciones de cada marcha. Sin embargo, lo que te interesa es la barra de la parte inferior, con la que puedes hacer que las marchas sean más cerradas o más largas. Si sitúas el indicador en el extremo derecho de la barra, conseguirás que las marchas sean más largas, consiguiendo de esta manera un mejor aprovechamiento de la potencia y alcanzando una mayor velocidad, aunque a costa de una aceleración un poco más lenta.
• **Jugar en modo Profesional:**
Si lo que quieres es demostrar de verdad que eres un auténtico as del volante y un genuino "Gran Turista", lo que tienes que hacer es, desde el Menú Principal, elegir en primer lugar modo Arcade, Carrera Única y en la pantalla de selección de dificultad, pulsar a la vez **L1** y **R1**. Verás cómo la palabra "Profesional" sustituye a "Difícil". Elige este modo y prepárate...

GRAN TURISMO CONCEPT

• **Extras para *GT3*:**
Si quedas primero en todas las carreras normales simples podrás transferir a tu partida de *Gran Turismos 3* 10 millones de créditos y un trofeo de Bronce en todos los permisos de conducir.
• **Visualizar el vídeo final del juego:**
Completa el 75% del juego y podrás verlo.
• **Intro de *GT Concept 2001 Tokyo*:**
Completa el 50% del juego.
• **Carrera especial de Pods:**
Completa todos los tests del carné con bronce o superior. Es una carrera para 1 ó 2 jugadores.
• **Desbloquear el modo Ace:**
Mantén pulsadas **L1** y **R1** en la pantalla de selección de dificultad, dentro del modo Carrera Sencilla. Luego, reinicia la consola.

GRAND PRIX CHALLENGE

• **Cuarto nivel de inteligencia artificial:**
Este nuevo modo de dificultad se llama "Ace IA" y se desbloquea ganando el modo Campeonato.

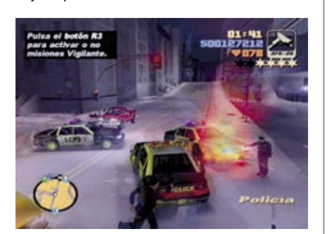
GRANDIA 2

• **Juego alternativo:**
Completa el juego una vez y cuando vuelvas a jugar verás como nuevos objetos aparecerán en varias localizaciones del juego.

• **Conseguir el Libro de la Guerra:**
Gana el juego Walnut seis veces.
• **Conseguir magníficos objetos:**
Cuando llegues a la aldea de Roan, dirígete hacia la casa de Sailor. Cuando ganes al minijuego del wrestling, te dará información. Después, con Millenia, gana de nuevo para que te dé objetos.
• **Habitación especial:**
Cuando Roan forme parte de tu equipo, sal del Palacio. Podrás ir a Raul Hills y al palacio del Rey Roan. Ve primero a Raul Hills y cuando llegues aparecerá "la habitación especial". En ella podrás entrenarte hasta que te marches de allí.

GRAND THEFT AUTO III

Durante el juego, pulsa las siguientes combinaciones según el truco que quieras activar:
• **Enemigo público nº 1:**
R2, R2, L1, R2, ←, →, ←, →, ←.
Cada vez que lo uses, tu nivel de búsqueda subirá en una estrella.
• **Nadie te busca:**
R2, R2, L1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.
• **Volar: →, R2, ●, R1, L2, ↓, L1, R1.**
• **Coches saltarines:**
R1, L1, R2, L1, ←, R1, R1, ▲.
• **Tiempo despejado:**
L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ▲.
• **Bruma: L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ✖.**
• **Niebla: L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ●.**
• **Lluvia: L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ■.**
• **Que todos los coches exploten:**
L2, R2, L1, R1, L2, R2, ▲, ■, ●, ▲, L2, L1.
• **Conducir un tanque:**
●, ●, ●, ●, ●, ●, R1, L2, L1, ▲, ●, ▲.
• **Mejor agarre:**
R1, L1, R2, L1, ←, R1, R1, ▲.
• **Tiempo de juego acelerado:**
●, ●, ●, ■, ■, ■, ■, ■, L1, ▲, ●, ▲.
• **Los peatones se atacan entre ellos:**
↓, ↑, ←, ↑, ✖, R1, R2, L2, L1.
• **Más peatones idos:**
→, R2, ●, R1, L2, ↓, L1, R1.
• **Todos los peatones te odian:**
↓, ↑, ←, ↑, ✖, R1, R2, L1, L2.
• **Peatones locos:**
R2, R1, ▲, ✖, L2, L1, ↑, ↓.
• **Todas las armas:**
R2, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
• **Un montón de dinero gratis:**
R2, R2, L1, L1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
• **Armadura al 100%:**
R2, R2, L1, L2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
• **Salud al 100%:**
R2, R2, L1, R1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
• **Arreglo del coche gratis:**
Si durante el juego has dañado bastante la carrocería de tu coche y no quieres cambiarlo, ve a tu garaje y mete el coche dentro. Sal andando hasta que se cierre la puerta. Vuelve a entrar y comprobarás que tu coche está de una pieza.
• **Procura no cansarte mucho:**
Verás que el personaje se cansa al rato de estar corriendo. Para evitarlo, dale pequeños toques a la ✖ en lugar de tenerla siempre pulsada.
• **Conseguir más vida:**
Hazte con un coche cualquiera y dedícate a dar unas cuantas vueltas por la ciudad hasta que encuentres a una prostituta (suelen ir vestidas de gris o marrón y llevan un escote "potente"). Párate delante y espera un poco tranquilamente, ella se acercará y, tras hablar unos momentos, se subirá al coche. Ve a un lugar apartado y para el coche. Verás cómo tu vida aumenta y tu dinero baja un poco más.



• **Localización de los objetos especiales:**
En cada una de las tres islas existen unos objetos especiales, azules con una calavera en su interior, que activan eventos y situaciones poco corrientes y que incluso te darán armas potentes. En total son 20 objetos, y al superar todos los retos que proponen, obtendrás un millón de dólares. Estos son lugares donde los encontrarás y los eventos que activan:
PORTLAND:
•**Objeto 1:** En la zona Red Light District, en el callejón que hay detrás del edificio frente al local de Luigi. Acaba con 30 miembros de la banda Diablo en 130 segundos con un fusil M-16.
•**Objeto 2:** en Saint Marks, sobre las vías del tren. Para llegar utiliza la rampa que hay junto a la entrada del metro. Tendrás 130 segundos para destruir 10 vehículos con granadas.
•**Objeto 3:** en Trenton, en un edificio marrón frente a la vieja escuela, al que se accede entrando por una pequeña puerta, por la que cabe muy justo un coche. El objetivo es acabar con 13 vehículos en 130 segundos con el lanzacohetes.
•**Objeto 4:** lo encontrarás en Chinatown, en lo alto de una azotea, a la que accederás desde un callejón donde siempre hay aparcado un vehículo, subiendo las escaleras. Acaba con 25 miembros de la Tríada haciendo uso de una Uzi.
•**Objeto 5:** En Saint Marks. Desde la entrada a la casa de Salvatore, baja por la perpendicular más cercana, y entre dos garajes lo verás. Tienes que acabar con 20 mafiosos en 130 segundos.
•**Objeto 6:** En Mirador de Portland. Busca el edificio de los taxis y a su derecha un callejón: ahí está. Tendrás 130 segundos para acabar con 20 miembros de la Tríada con una escopeta.
STAUNTON:
•**Objeto 1:** En Bedfort Point, en el cementerio que hay detrás de la iglesia, al que se accede por un pequeño callejón. Consiste en acabar con 20 Yardies en 130 segundos con un lanzacohetes.
•**Objeto 2:** Está en Torrington, en las escaleras que llevan a la azotea del edificio de AMCO (AM). Cuando lo encuentres, tendrás 130 segundos para acabar con 17 Yardies utilizando el sniper.
•**Objeto 3:** En el Parque Belleville, en el callejón que hay tras la estación de bomberos. Mata a 25 Yardies con granadas en 130 segundos.
•**Objeto 4:** está en Bedfort Point, en la entrada grande de la iglesia, en la parte de la derecha. Te invitará a que acabes con 25 Yakuzas en 130 segundos haciendo uso de un lanzallamas.
•**Objeto 5:** en el parque Belleville, en la esquina noreste del parque. Consiste en destruir 8 vehículos con una escopeta en 130 segundos.
•**Objeto 6:** está en Newport, en la autopista más alta, tras el salto. Sigue al norte, mirando el puente Callahan, y lo verás. Acaba con 16 Yakuzas con cócteles molotov en 130 segundos.
•**Objeto 7:** está en uno de los laterales de Campus de Liberty; frente a la construcción. Destruye 15 vehículos en 130 segundos como un M-16.
SHORESIDE
•**Objeto 1:** en Pike Creek, en una rampa en un aparcamiento. Acaba con 20 miembros del Cartel en 130 segundos con un rifle de francotirador.
•**Objeto 2:** está en Cedar Grove, detrás del garaje que tiene aparcado un Landstalker. El reto consiste en acabar con 20 miembros del cartel en 130 segundos con un lanzallamas.
•**Objeto 3:** en los Jardines de Wichita, sobre el tejado de una casa, el cual podrás ver desde una carretera empinada. Tendrás 130 segundos para acabar con 20 sureños con una escopeta.
•**Objeto 4:** en los Jardines de Wichita, en la zona más al noreste de la costa, donde está la mansión del capo. Está al este de la mesa de picnic que hay junto al río. Consiste en acabar con 20 sureños en 130 segundos con un M-16.
•**Objeto 5:** en Pike Creeks, en una zona a la que se accede por la parte inferior del embalse. Ve a la derecha hasta que encuentres una zona con edificios: a la izquierda hay unos garajes numerados. Sube las escaleras que hay a la derecha y llegarás a la azotea, donde está el objeto. Consiste en destruir 15 vehículos en 130 segundos utilizando un lanzacohetes.
•**Objeto 6:** en el aeropuerto. Cerca del puente por el que abandonas Staunton hay un túnel a la derecha. Rodea esta entrada y baja por la pendiente de la izquierda, hasta la parte posterior de un cartel publicitario, donde está el objeto. Tienes que atropellar a 20 miembros del cártel en 130 segundos.
•**Objeto 7:** en Pike Creek, en la primera intersección de carreteras verás dos edificios en los laterales. El de la izquierda tiene una puerta abierta y allí encontrarás el objeto. Destruye 7 vehículos en 130 segundos.

GUILTY GEAR X

• **Dizzy y Testament y modo GG:**
En la pantalla del título pulsa:
↓, →, →, ↑, Start. Oirás un sonido.
• **Jugar con Kliff:**
Desbloquea doce imágenes en el modo Galería.
• **Jugar con Justice:**
Desbloquea dieciocho imágenes en la Galería.

GUN GRIFFON BLAZE

• **Empezar con más armas:**
Introduce la palabra FEA MASTER! como nombre de piloto, "México" como nombre de país y "Female" como sexo.

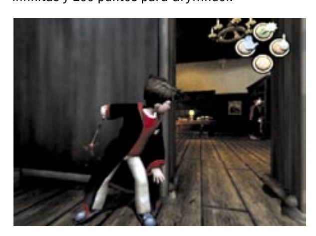


HALF LIFE

Se introducen en la pantalla Cheat Code, dentro de opciones. Pulsa Start para confirmarlos.
• **Inmunidad: ←, ■, ↑, ▲, →, ●, ↓, ✖.**
• **Munición infinita: ↓, ✖, ←, ●, ↓, ✖, ←, ●.**
• **Modo Alien: ↑, ▲, ↑, ▲, ↑, ▲, ↑, ▲.**
• **Invisibilidad: ←, ■, →, ●, ←, ■, →, ●.**
• **Cámara Lenta: →, ■, ↑, ▲, →, ■, ↑, ▲.**
• **Gravedad Xen: ↑, ▲, ↓, ✖, ↑, ▲, ↓, ✖.**

HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA

• **Vidas infinitas:**
En la Cámara de los Secretos, destruye las pinturas que hay en las paredes y conseguirás vidas infinitas y 100 puntos para Gryffindor.



HEAD HUNTER

• **Todas las armas con munición infinita:**
A la derecha de las taquillas en las que has recogido algunas armas, verás una taquilla con una estrella: contiene todas las armas del juego con munición infinita. Para abrirla, supera los récords de Hank Redwood en el modo L.E.I.L.A., después completa el juego consiguiendo 250 puntos de táctica y no mates demasiadas ratas.
• **Modo Debug:**
Pulsa y mantén **R1** + ■ y pulsa **Start** durante el juego. Tendrás acceso a todo lo relacionado con el juego, modificar a los enemigos y los niveles, pasar de nivel, vida infinitas...

HIDDEN INVASION

• **Passwords de nivel:**
• Para el chico:

195F1FA7904B	BD5F1F2311C8
AC5F1F2391C9	7C5F1FA3124A
895F1BD3924B	C92A1B505388

• Para la chica: DO5F1B2B80CB

HULK



Trucos varios:
Introduce cualquiera de estos trucos en el menú "Teclear código", dentro de la pantalla de Opciones:

- **Invencible: GMMSKIN**
- **Regenerador: FLSHWND**
- **Continuaciones infinitas: GRNCHTR**
- **Doble de vida: HLTHDSE**
- **Enemigos más fuertes: BRNGITN**
- **Enemigos más débiles: MMMYHLP**
- **Resentear puntuaciones: NMBTHIH**
- **Seleccionar nivel: TRUBLVR**
- **Barra de Ira llena: ANGMNGT**
- **Golpes más potentes: FSTOFRY**
- **Puzzles resuletos: BRCESTN**
- **Extras ocultos:**

Introducelos mientras juegas con Banner en los ordenadores que te piden el código Universal. Luego tendrás que salir del juego para ir a la pantalla de trucos y activarlos.

- **SANFRAN:** desbloquearás varios diseños y fotos de la creación de Hulk, tanto en película como en el juego.
- **PITBULL:** desbloqueas diseños y storyboards sobre el combate entre Hulk y los Perros Gamma en la película.
- **FIFTEEN:** Desbloqueas los storyboards de la pelea del desierto de la película.
- **NANOMED:** Desbloqueas el vídeo sobre efectos especiales de la película.
- **JANITOR:** jugarás con el Hulk Gris. Atento a sus comentarios.

Movimientos de Hulk
En los que se indique "carga" puedes mantener el botón pulsado unos segundos para almacenar energía. Cuando se indica "esperar", tienes que aguantar medio segundo antes de volver a pulsar.

- **Gancho de izquierda:** ■ (carga).
- **Gancho de derecha:** ■, ■ (carga).
- **Revés:** ■, ■, ■ (carga).
- **Puñetazo de barriga:** ■, ■ (esperar), ■.
- **Golpe de derecha:** ■, ■ (esperar), ■, ■.
- **Ataque aéreo:** ■, ■ (esperar), ■, ■, ■.
- **Golpe expansivo:** ■+▲.
- **Estampido Sónico:** ▲.
- **Manotazo Doble:** ■, ▲.
- **Patada de despeje:** ■, ■, ▲.
- **Martillazo:** ■, ■, ▲, ■.
- **Lanzamiento:** Pulsa rápidamente el stick en la dirección en la que quieras embestir.
- **Puñetazo con Elegancia:** Pulsa rápidamente ■ y 2 veces el stick en la dirección en la que quieras golpear.
- **Aplastador Gamma:** ✖, ■ (Carga).
- **Entrada Gamma:** ✖, ▲ (carga).
- **Recoger y arrojar:** ●.
- **Balanceo hacia abajo:** ■.
- **Golpe hacia arriba:** ■, ■.
- **Balanceo baseball:** ■, ■, ▲.
- **Ataque aéreo:** ▲.
- **Ariete:** Con el blanco seleccionado, pulsa la dirección en la que quieras atacar + ■.
- **Aplastar:** ■ (con objetos pesados).
- **Balanceo:** ▲ (con objetos pesados).
- **Coger:** ●.
- **Lanzamiento:** ●.
- **Derribo combinado:** ■.
- **Golpe Gamma:** ▲.
- **Derribo de salto:** ✖, ●.
- **Rompeespaldas:** ▲.
- **Golpe:** ■ (contra enemigos grandes)
- **Golpe Doble:** ■ (carga) (ideal para rivales grandes).

Movimientos de Banner.

- **Agacharse y andar con sigilo:** ✖
- **Fingir rendición:** Cuando un malo te dé el alto, párate y cuando se acerque atácale.
- **Voltereta de escabullida:** Corre y a la vez pulsa ✖. Si tropiezas con un enemigo, le derribarás.
- **Eliminar enemigo:** Acércate agachado hasta colocarte detrás y pulsa ●.
- **Gancho:** ■, ■, ■.
- **Derribar:** ●.

HITMAN 2: SILENT ASSASIN

Estos trucos se activan pulsado cualquiera de estas combinaciones durante el juego:

- **Modo Dios:** R2, L2, ↑, ↓, ✖, R2, L2, R1, L1.
- **Todas las armas:** R2, L2, ↑, ↓, ✖, ↑, ■, ✖.
- **Cámara lenta:** R2, L2, ↑, ↓, ✖, ↑, L2.
- **Salud al completo:** R2, L2, ↑, ↓, ✖, ↑, ↓.
- **Modo Puñetazos:** R2, L2, ↑, ↓, ✖, ↑, ↑.
- **Eliminar la gravedad:** R2, L2, ↑, ↓, ✖, L2, L2.
- **Carga letal:** R2, L2, ↑, ↓, ✖, R1, R1.
- **Modo Bomba:** R2, L2, ↑, ↓, ✖, ↑, L1.
- **Megaforce:** R2, L2, ↑, ↓, ✖, R2, R2 (Si quieres quitar este efecto, tendrás que reiniciar el nivel).
- **Pistola de clavos:** R2, L2, ↑, ↓, ✖, L1, L1.



- **Completar misión:** R2, L2, ↑, ↓, ✖, L3, ●, ✖, ●, ✖. Obtendrás el ránking Silent Assassin.
- **Seleccionar nivel:** En el menú principal pulsa: R2, L2, ↑, ↓, ■, ▲, ●.

HUNTER THE RECKONING

Supera el juego con el trofeo Nefrack. Después, introduce estos códigos en el menú de trucos:

- **Activar trucos:** ●, ■, ▲, ✖, L1, L1, ←, ←.
- **Todas las armas:** ■, ✖, ●, ✖, ↑, ↓, ↑, ↓ (necesitas el trofeo Looter).
- **Monstruos más duros:** ■, ■, ▲, ■, L2, L2, ↑, ↓ (requiere el trofeo Team Up).
- **Más daño en ataque en grupo:** ↓, ↓, R1, R1, ↑, ✖, ↑, ● (requiere el trofeo Machine Boss).
- **Vida infinita:** →, →, →, ✖, ↑, ▲, ↑, ■ (requiere el trofeo Warrior).
- **Munición al máximo:** →, →, →, →, ↑, ↓, ↑, ↓ (requiere el trofeo Gun Bunny).
- **Salud al máximo:** ▲, ▲, ●, ●, ■, L1, ■, R1 (requiere el trofeo Pitfighter).
- **Munición infinita:** ✖, ▲, ●, ■, ▲, ↑, ↓, ↓ (requiere el trofeo Rouge Hunter).

[I]

ISS PRO EVOLUTION 2

MOVIMIENTOS EN DEFENSA

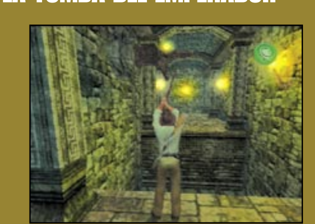
- **Correr (R1)**
Pulsa sucesivamente **R1** para que tus futbolistas corran, aunque úsalo con con precaución porque, si abusas se cansarán en exceso.
- **Entrada corta (✖)**
Una entrada bastante limpia con la que podrás robar el esférico al rival sin falta. El jugador no se tirará al suelo, evitando perder su posición.
- **Entrada fuerte (●, sin balón)**
Tu defensor se deslizará por el suelo para intentar arrebatar el balón al rival. Suele ser muy efectiva, pero si no la utilizas bien, acabarás con varios jugadores expulsados. Nunca hagas esta entrada por detrás si no quieres lesionar.
- **Cambiar de jugador (L1)**
Ante un ataque, deberás manejar al jugador que se encuentre entre tu portería y el balón para intentar detener la ofensiva. Eso sí, no abuses o descolocarás a tus jugadores.
- **Despeje (●, con balón)**
Para no complicarte la vida ante balones peligrosos próximos a tu portería, despeja el balón a las bandas o hacia delante para que lo aprovechen tus delanteros.
- **Interceptar pase (dirección)**
Un movimiento bastante arriesgado que puede producir un hueco importante en la defensa o que recuperes el esférico fácilmente.
Para interceptar los pases, dirígete usando los botones de dirección hacia el balón.
- **Empujón (✖ por detrás del jugador)**
Lo mejor para evitar que un jugador del equipo contrario te desborde con un regate o por velocidad, es colocarte detrás suyo y pulsar ✖.

EN ATAQUE

- **Correr (R1)**
Esencial para realizar contraataques rápidos, desbordar a los defensas rivales o correr a por un balón profundo. No abuses del esprint, porque tus jugadores se cansarán y deberás sustituirlos.
- **Pase corto (✖)**
Deberás dominarlo a la perfección, ya que es el movimiento en ataque que realizarás con mayor frecuencia. Antes de asistir a cualquier compañero, deberás tener controlados a los defensas rivales para ver que no te puedan cortar el pase. Además, el jugador que reciba el pase nunca deberá esperar el balón, sino que tendrá que dirigirse hacia él para recogerlo.
- **Pase largo (●)**
Un movimiento ideal para descargar la presión de los defensores rivales sobre el jugador que posee el balón y poder realizar un cambio de banda que facilite el ataque. Es mucho menos preciso que el pase corto y dará oportunidad a que el rival te arrebate el esférico.
- **Pase profundo raso (▲)**
Si eres capaz de realizar un preciso pase profundo sin que el rival lo intercepte, podrás dejar solo a uno de tus delanteros con el portero rival. Sólo debes intentarlo para intentar asistir a tus puntas o extremos, ya que si pasas a un centrocampista o defensa utilizando este arriesgado pase, seguramente pierdas el esférico, y además en posición peligrosa.
- **Pase profundo bombeado (L1 + ▲)**
Muy semejante al pase anterior, pero el balón irá por alto. Es bastante difícil de controlar por tus delanteros y menos preciso que el de a ras.
- **Pase al primer toque (✖, ✖)**
Movimiento difícil de realizar con éxito, pero que te puede aportar muchos beneficios si lo ejecutas veloz e inteligentemente. Gracias a los pases rápidos, provocarás un descomunal desorden de la zaga de tu rival y deshacerte de su presión.
- **Pase de cabeza al pie (✖) o a la cabeza (●)**
La buena realización de este movimiento, dependerá de la calidad de tus jugadores para rematar de cabeza. Si tus jugadores son capaces de hacerse con la mayoría de los balones aéreos, la posibilidad de ganar aumentará.
- **Tiro (■)**
Deberás dominarlo a la perfección. Cuanto más tiempo pulses ■, mayor altura cogerá tu tiro, así que controla la potencia. Para ajustar el balón a los palos, usa los botones de dirección.
- **Remate de cabeza (■)**
Te servirá para rematar los cuelgues de los extremos al área, aunque es difícil marcar gol. Intenta controlar los balones aéreos para chutar.
- **Chilena, bolea o plancha (■)**
Igual que los remates de cabeza, pero con menor posibilidad de gol, será la posición del balón cuando el jugador reciba el pase la que determine si ejecutará chilena, bolea...
- **Dejar pasar el balón (R1 antes de recibir el balón)**
Cuando un jugador vaya a recibir un pase y detrás de él se encuentre un compañero en una mejor posición, pulsa **R1** para que el jugador deje pasar el balón entre las piernas.
- **Vaselina (L1 + ■)**
Cuando un portero salga de su portería haz una vaselina para que el balón le pase por encima.
- **Bicicleta (L1)**
Movimiento con el que tu jugador amagará el regate, desconcertando al defensor.
- **Pared rasa (L1 + ✖) o alta (L1 + ●)**
Muy parecido a los pases al primer toque, aunque más difícil. Resulta muy efectiva bien ejecutada, pero no abuses de ellas.
- **Rosca en el tiro (L1 + dirección)**
Únicamente podrás realizarlo en tiros lejanos o faltas cercanas al área, consiguiendo que el balón realice una parábola.
- **Cuidado con los mejores del mundo:**
A medida que avances en cualquier torneo, te irás encontrando con los mejores equipos que, obviamente, son más difíciles de ganar. Para que no te pille por sorpresa, aquí tienes las selecciones más fuertes: Brasil, Francia, Inglaterra, Holanda, Italia y Argentina.

INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR

- **Desbloquear la Galería de Arte:**
Colecciona todos los artefactos que te encontrarás a lo largo del juego para desbloquear, junto a una pequeña explicación de los mismos, una nueva opción llamada "Galería de Arte". Merece la pena verla, ya nos contarás.
- **Evitar daño en las caídas:**
Pulsa R1 antes de que llegues al suelo si te caes desde una altura considerable para que Indy entre automáticamente en modo Combate. De esta forma, no recibirás ningún daño por la caída. Parece una tontería, pero cuando veas como tu nivel de vida desciende considerablemente cada vez que te caigas, lo agradecerás un montón, ya lo verás.



[J]

JAK & DAXTER

• **Conseguir el Final Secreto:**
Acaba el juego con al menos 100 de las 101 Power Cells en tu poder y podrás disfrutar de un nuevo y espectacular final.

JIMMY NEUTRON: GENIUS BOY

• **Password de nivel 3:**
KVZQG3Q50LZG.

JOHNNY MOSELEYMAD TRIX

• **Abrir todo:**
En la pantalla de inicio (donde pone "Press Start") pulsa y mantén la siguiente combinación: **L2+L3+R1+↓+■+●**.

JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS

Todos estos trucos se introducen durante el juego normal, sin pausar, pulsando las distintas combinaciones. Si los introduces bien, aparecerá siempre un mensaje en pantalla confirmándolos.
• **Coches accidentados:**
Pulsa y mantén **R1 + R2 + L1 + L2** y repetidamente pulsa ↑,↓,↑,↓. Uno de tus coches de safari volará por los aires.
• **1.000 dólares extra:** ↑, **L1**, ↓, **L1**.
Puedes repetirlo siempre que quieras.
• **Día de compras:**
Pulsa a la vez **R1** y **L1** mientras pulsas ↓.
• **Ola de calor gigante:**
Pulsa **R1** y ↓ dos veces para que haga calor.
• **Sin tornados:**
Pulsa y mantén **L1** y **R1**, pulsa ←,→, suelta **L1** y **R1** y pulsa a la vez **R1** y **L1** de nuevo.
• **Matar a todos los visitantes:**
Pulsa y mantén **R1** y pulsa: →, ←, →, ←, →.
• **Acabar con todos los dinosaurios:**
Pulsa **R1** + **L1** + ← a la vez, después, **R1** + **L1** + ↓ a la vez también.
• **Inmunidad garantizada:**
Pulsa y mantén **R1**, **R2**, **L1**, **L2**, y pulsa rápidamente ↑.
• **Dinosaurios zombis: R1**, **R1**, **R1**, **L1**,→.
• **Abierto al público:**
←, ↓,→, ↑, **L1** +**R1**, **L1+R1**.
• **Crear un tornado en tu isla:**
←, ↑,→, ↓, **L1+R1**
• **Disparar desde el coche de safari:**
R1+L1, ←, ↓,→,→.
• **Todos los dinosaurios carnívoros "enfadados": L1**, **L1**, **L1**,←,←,←.

[K]

KELLY SLATER´S PRO SURFER

Estos trucos se introducen en el menú de trucos, escribiendo los siguientes códigos como número en el teléfono móvil que hay en el menú Extras.
• **Modo Trucos:** 7145558092.
• **Vista en primera persona:** 8775553825.
• **Estadísticas al máximo:** 2125551776.
• **Balance perfecto:** 2135555721.
• **Saltos mayores:** 2175550217.
• **Gráficos extraños:** 8185551447.
• **Modo Trucos:** 7145558092.
• **Todas las playas:** 6195554141.
• **Todos los niveles:** 3285554497.
• **Todos los surfistas:** 9495556799.
• **Todos los trajes:** 7025552918.
• **Todos los movimientos:** 6265556043.
• **Jugar como Freak:** 3105556217.
• **Jugar como Rainbow:** 8185555555.
• **Jugar como Tiki God:** 8885554506.
• **Jugar como Tony Hawk:** 3235559787.
• **Jugar como Travis Pastrana:** 8005556292.

KENGO: MASTER OF BUSHIDO

• **Jugar como estudiante:**
En la pantalla de selección de personajes, pulsa y mantén apretados **L1** + **L2** + **R1** + **R2** y elige a continuación a un personaje.
• **Todos los personajes ocultos:**
Derrota a todos los Dojos en el modo para un jugador y desbloquearás a todos los personajes ocultos en los modos Versus y Torneo.
•**Confundir al oponente:**
Durante un combate en el modo Versus, pulsa repetidamente los botones ✖ + ● para hacer que tu enemigo no sepa si vas a atacarle o no.

KESSEN 2

• **Batallas ocultas:**
Elige a Liu Bei o a Cao Cao y completa el juego con la dificultad "Expert" para desbloquear una batalla oculta en cada bando. Si juegas como Liu Bei, la batallaes "The Battle of East Lau". Si eliges a Cao Cao, será "La Batalla de Chang Zheng".
• **Elegir bando:**
Completa el juego con Lui Bei y Cao Cao. Elige "New Game" y podrás elegir el bando en el que participar en la nueva partida.
• **Modo de dificultad Experto:**
Completa el juego con Liy Bei y después con Cao Cao, ambas partidas en dificultad Normal, para desbloquear a continuación la dificultad Experto.

OKLONOA 2: LUNATEA´S VEIL

• **Jugar con Mometsuto:**
Completa el juego y salva la partida. La siguiente vez que juegos, podrás elegir a Mometsuto.
• **Modo Boss Battle:**
Completa los niveles regulares para abrir esta zona en la que lucharás con enemigos derrotados.
• **Niveles de Bonus:**
Hazte con las seis estrellas de un nivel para conseguir una muñeca de Momett. Aparecerán dos niveles de bonificación, uno cuando hayas conseguido ocho muñecas y otro cuando te hayas hecho con dieciséis.
• **Desbloquear Galería de imágenes:**
Completa los niveles regulares para desbloquear una opción que abre la Galería de imágenes. Si después de sacar la Galería, además consigues hacerte con las 150 gemas de un nivel, desbloquearás además los dibujos.
• **Test de música:**
Completa cada nivel de bonificación para abrir nuevas canciones en la opción caja de música.

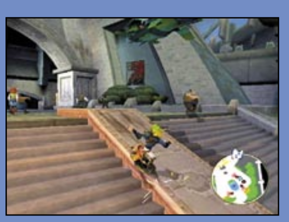
KINGDOM HEARTS

• **Conseguir un final diferente:**
Termínate el juego con todas las cerraduras, 99 Dalmatians y las copas Hades para ver un final distinto al normal.

KNOCKOUT KINGS 2001

• **Más boxeadores:**
Desde el menú principal, ve al modo Carrera y después introduce cualquiera de estos nombres para jugar con el boxeador correspondiente:
• MRBARRY: Barry Sanders.
• ZITO: Chuck Zito.
• BOSTICE: David Bostice.
• DEMART: David DeMartini.
• BAILEY: Joe Mesi.
• JBOTTI: John Botti.
• JRSEAU: Jr Seau.
• OWNOLAN: Owen Nolan.
• STEVEF: Steve Francis.
• MECCA: Ashy Knucks.
• AUSTIN: Ray Austin.
• NELSON: Trevor Nelson.
• JGIAMBI: Jason Giambi.
• HATCHER: Charles Hatcher.
• OSUNA: Bernardo Osuna.
• DEFIAGBN: David Defiagbon.
• SBATISTE: Mohamed Ali.

JAK II EL RENEGADO



• **Esferas infinitas:**
Ve a una de las máquinas que te dan la localización de las esferas y encuentra una, pero no la cojas aún. Espera a que el reloj de tiempo que te dan se quede a cero y cógela en ese momento. Si lo has hecho bien, te dirán que has fallado y si quieres volver a intentarlo, pero la esfera se habrá sumado a tu contador. Di que sí y vuelve al mismo sitio para ver que hay otra esfera. Repítelo hasta que te canses.
• **Ítems desbloqueables:**
Ahora te indicamos el objeto, y a continuación el número de esferas que necesitas para conseguirlo:
Modo Cabezón: 30 esferas.
Cabeza pequeña: 45 esferas.
Perilla para Jak: 5 esferas.
Libro de recortes: 55 esferas.
Vídeo jugador Acto 1: 65 esferas.
Furia del volcán: 75 esferas.
Vídeo jugador Acto 2: 95 esferas.
Arma Peace Maker: 105 esferas.
Vídeo jugador Acto 3: 125 esferas.
Carreras al revés: 135 esferas.
Seleccionar nivel: 145 esferas.
Mundo Espejo: 15 esferas.
Munición infinita: 155 esferas.
Jak Oscuro infinito: 165 esferas.
Invulnerable: 175 esferas.
Modo Héroe: 200 esferas.
Álbum de recortes alternativo: 200 esferas.

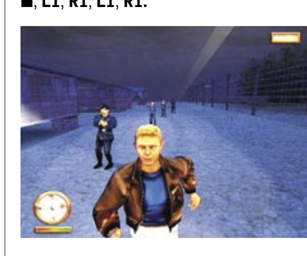
[L]

LA FUGA DE MONKEY ISLAND

• **Minijuego Murrayball:**
Ve a la tienda de prótesis y usa el Fichamatic, introduciendo esta: "Mono • Calabaza • Conejo". De esta forma, conseguirás hacerte con el archivo de Ryan J. Bailandoconlobos. Observa a continuación la ficha, pausa el juego y selecciona después la opción "Bonus Stuff" para acceder al minijuego Murrayball. Nota: Este truco tiene que hacerse antes de ir a buscar al hombre sin nariz o no funcionará.
• **Minijuego Monkey•Invasores:**
Completa todos los movimientos que tiene el minijuego Monkey Kombat (pulsa **R2**) para cada uno de los escenarios de este desafío y desbloquearás este minijuego.
• **Movimientos Monkey Kombat:**
Mantén pulsado **R2** durante el Monkey Kombat para hacer visibles los movimientos que tienes que usar en cada ocasión.

LA GRAN EVASIÓN

Para activar los trucos, pulsa estas combinaciones en el menú principal.
• **Elegir nivel y modo de juego extra:**
■, **L2**, ■, **R2**, ●, **R1**, ●, **L1**, **L2**, **R2**, ●, ■.
• **Todas las secuencias de vídeo:**
L2, **L1**, ■, ●, ●, **R2**,
R1, ■, ■, ●, **L1**, **R1**.
• **Munición infinita:**
Pausa la partida durante el juego y pulsa:
■, ●, **L2**, **R1**, **R2**, **L1**, ●,
■, **L1**, **R1**, **L1**, **R1**.



LEGENDS OF WRESTLING

• **Desbloquear todos los luchadores:**
En la pantalla del menú principal pulsa esta secuencia de botones:
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ▲, ▲, ■.

LEGENDS OF WRESTLING 2

• **Personajes en el modo Carrera:**
Para obtener a estos personajes, tienes que cumplir los requisitos que te indicamos. Tendrás al luchador disponible en la Tienda.
Andy Kaufman: Elige a Jerry Lawler como tu luchador y vence a Kaufman.
Big John Studd: Elige a cualquier luchador y derrota a Big John Studd.
British Bulldog: Elige a Dynamite Kid y completa el modo Carrera.
Bruno Sammartino: Elige a Hulk Hogan y completa el modo Carrera.
Owen Hart: Elige a Bret Hart y completa el modo Carrera.
• **Monedas verdes ilimitadas:**
Completa el modo Carrera con todos los luchadores para conseguir este truco.

LEGION: THE LEGEND OF THE EXCALIBUR

Pulsa estas secuencias durante el juego:
• **Restaurar salud:**
R2, **R2**, **L1**, **R1**, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
• **1000 soldados de Arturo:**
R2, **R2**, **L1**, **R2**, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
• **1000 soldados de Gwenever:**
R2, **R2**, **L1**, **L1**, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.

LEGO RACERS 2

Para activar estos trucos, pulsa las siguientes secuencias en el menú principal. Tienes que ser rápido para que funcionen.
• **Desbloquear al Marciano:**
→, ←, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↑.
• **Desbloquear la pista de Marte:**
←, ←, →, →, ←, ←, →, →, ↓, ←, →.
• **Modo Formato Panorámico:**
←, ←, ←, →, →, →, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ←, →, →, →.

LOS SIMS

• **Sacar el teclado de trucos:**
Para desbloquear el teclado donde introducir los trucos, pulsa **L1+R1+R2+L2** en el menú principal. Cada vez que quieras teclear un código, tendrás que sacar el teclado.
• **Todos los objetos:** Freeall.
• **Todos los juegos para dos jugadores, objetos y "skins":** Midas.
• **Juego Party Motel:** Party M (con espacio entre ambas palabras).
• **Jugar con los Sims sin superar el modo Lábrate un Porvenir:** Sims.

LOTUS CHALLENGE

• **Obtener todos los coches:**
En Opciones introduce CRAIGSAYS como nombre del corredor y listo.

[M]

MAD MAESTRO

• Resetear la partida durante el juego: Pulsa y mantén **L1+L2+R1+R2** y pulsa **Start +Select** durante una partida.

MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER

Selecciona el Electro Cosh en la pantalla de selección de armas y pulsa estas secuencias.

• Modo Dios:
L1, R1, L1, R1, ✖, ●, ●, ✖, ■, ■.

• Munición infinita:
L1, R1, L1, R1, ✖, ●, ●, ✖, ■, ▲.

MANAGER DE LIGA 2002

Estas claves se introducen como nombre de jugador. Escribe la palabra adecuada en función del truco que quieras activar y aparecerá una frase alusiva en la parte inferior de la pantalla. Después podrás poner tu nombre.

- **Dinero extra:** MINTED.
- **Características al 90%:** AWESOME.
- **Ganar simepre:** RUN OF FORME.
- **Correr más rápido:** HYPERACTIVE.
- **Árbrito cegato:** MUST BE BLIND.
- **Sol todo el año:** SUN BURN.
- **Comprar jugadores:** FANTASY.
- **Construcción rápida:** QUICK DRY.
- **Recuperaciones rápidas de lesiones:** HEALING HANDS.
- **Tácticas autoseleccionables:** "NO BRAINER".

MAT HOFFMAN´S PRO BMX 2

Estos trucos se activan pulsasdo en la pantalla "Press Start", las siguientes combinaciones:

• Seleccionar de nivel: ■,→,→, ▲, ↓, ■.
Abrirás todos los niveles, excepto los Road Trip.

• Abrir niveles en el modo Road Trip:

- Boston: **■, ↑, ↓, ↓, ↑, ■.**
- Chicago: **■, ↑,▲, ↑, ▲, ■.**
- Las Vegas: **■, R1, ←, L1, →, ■.**
- Los Ángeles: **■, ←, ▲, ▲, ←, ■.**
- New Orleans: **■, ↓, →, ↑, ←, ■.**
- Portland: **■, ✖, ✖, ▲, ▲, ■.**

• Traje Elvis: ●, L1, L1, ↑, ↑.

• Traje BMX: ●, ▲,←, →,←, ●.

• Desbloquear películas de corredores:

- Cory Nastazio: **R1, ■, ●, ●, ■, ■, ■, R1.**
- Day Smith: **R1, ●,←, ←, ■, →, →, R1.**
- Joe Kowalski: **R1, ↑, ✖, ▲, ↓, R1.**
- Kevin Robinson: **R1, ✖, ▲, ↓, ↑, R1.**
- Mat Hoffman: **R1,←, ●,←, ●,←, R1.**
- Mike Escamilla: **R1, ●, ✖, ✖, ●, ✖, ✖, R1.**
- Nate Wessel: **R1, ↓, ▲, ●, ↓, ▲, ●, R1.**
- Rubén Alcántara: **R1,←,→,←,→,←,→, R1.**
- Rick Thorne: **R1, L1, →, R1,←, R1.**
- Seth Kimbrough: **R1, ↑, ↑, ●, ●, ●, R1.**
- Simon Tabron: **R1, L1, L1, R1, L1, L1, R1.**

• Desbloquear corredores:

- Day Smith: **▲, ↑, ↓, ↑, ↓, ■.**
- Vanessa: **▲, ↓,←,←, ↓, ■.**
- Big Foot: **▲, →, ↑, →, ↑, ■.**
- The Mime: **▲,←, →,←, →,←.**
- Volcano: **▲, ↑, ↑, ✖, ↑, ↑, ✖.**

MAXIMO: GHOST TO GLORY

• Desbloquear el modo Galería:
Completa el juego con los cuatro besos de las hechiceras para desbloquear la Galería .

MAX PAYNE

Pausa el juego e introduce estos códigos:

• Todas las armas: L1,L2,R1 R2,▲, ●, ✖,■.

• Sonidos de Cámara Lenta:
L1, L2, R1, R2, ▲, ■, ✖, ●.

• Bullet Time infinito:
L1, L2, R1, R2, ▲, ✖, ✖, ▲.
Para volver a la velocidad normal, activa de nuevo el Bullet Time en el juego.

• Modo Dios:
L1, L1, L2, L2, R1, R1, R2, R2.

• Munición infinita:
L1, L2, R1, R2, ▲, ■, ✖, ●.

• Conseguir 8 píldoras:
L1, L2, R2, R1, ▲, ●, ✖, ■.

• Desbloquear todos los niveles:
Pásate el primer nivel (el del metro) completo. Una vez cargado el siguiente nivel, ve al menú principal y pulsa esta combinación:
↑, ↓, ←, →, ↑, ←, ↓, ●.
Ve al menú para cargar una partida y verás que todos los niveles están desbloqueados. Cuando empieces en uno de ellos, descubrirás que tienes los mismos objetos y armas que al acabar el primer nivel.

MEDAL OF HONOR FRONTLINE

Los trucos se introducen tecleando las palabras correspondientes en la máquina de escribir. Las luces se pondrán verdes para confirmar el truco. Tendrás que ir a bonus para activarlo.

- **Completar la misión actual con estrella de oro:** MONKEY.
- **Completar la misión anterior con estrella de oro:** TIMEWARP.
- **Desbloquear la misión 2:** ORANGUTAN.
- **Desbloquear la misión 3:** BABOON.
- **Desbloquear la misión 4:** CHIMPNZEE.
- **Desbloquear la misión 5:** LEMUR.
- **Desbloquear la misión 6:** GORILLA.
- **Escudo contra las balas:** BULLETZAP.
- **Modo bala de plata:** WHATYOUGET. Acabar con los enemigos con un solo disparo.
- **Granadas de goma:** BOING.
- **Zoom de francotirador:** LONGSHOT.
- **Perfeccionista:** URTHEMAN. Los nazis acabarán contigo con un disparo.
- **Enemigos invisibles:** WHERERU Sólo verás los cascos y las armas.
- **Modo cabeza de Aquiles:** GLASSJAW Acabar con los nazis de un tiro en la cabeza.
- **Tipos con sombreros:** HABRDASHR
- **Making of de la FMV 1:** BACKSTAGEO
- **Making of de la FMV 3:** BACKSTAGER
- **Making of de la FMV 4:** BACKSTAGEF
- **Making of de la FMV 5:** BACKSTAGES
- **Sección "Extras" en la galería:** DAWOIKS
- **Torpedo de protones:** TPDOMOHTON. Este truco hará que todas las balas parezcan torpedos de protones como los de Star Trek. Además, todas las explosiones serán moradas.

• Recompensa secreta:
Completa todos los niveles del juego logrando una Estrella de Oro y recibirás la Medalla del Valor de Los Angeles de Electronics Arts.

• Invencible:
Pausa el juego y pulsa:
■, L1, ●, R1, ▲, L2, Select, R2.
Volverás automáticamente al juego.

• Munición infinita:
Pausa el juego y pulsa:
●, L2, ■, L1, Select, R2, ▲, Select.

METAL GEAR SOLID 2

• Volverse más fuerte:
Agárrate a una barra o a un saliente y usa la vista en primera persona. Pulsa **R2** y **L2** y Snake hará una flexión. Si haces 100 seguidas, Otacon te comunicará que tu Grip ha mejorado.

• Responder a los mensajes:
Cuando uses el Codec para contactar con alguien, pulsa **R1** o **R2** para que Snake haga comentarios.

• Problemas en los baños:
Mientras escuchas la conversación entre Ocelot y Solidus con el micrófono direccional, pulsa ← para dirigir el micro hacia los baños.

• Conseguir la cámara de fotos digital:
Tras terminar el juego, tendrás en tu inventario la cámara de fotos digital para los episodios Plant y Tanker. Puedes hacer fotos y guardarlas.

• Despertar a los guardas:
Puedes despertar a un guarda aturdido si utilizas el spray en su cara.

• Obtener una peluca:
Juega los episodios Tanker y Plant y hazte con todas las placas militares. Empieza una nueva partida y guárdala. Tendrás una peluca en tu inventario que te dará munición infinita.

• Marines un tanto raros:
Si le haces una foto al hombre desnudo del armario de la sala de máquinas, cuando vayas a la sala del Metal Gear Ray, comprobarás que todos los Marines estarán en calzoncillos.

• Conseguir el camuflaje óptico:
Coge 78 placas militares en el Tanker o 121 en el Big Shell y termina el capítulo. Acumula las placas de los diferentes niveles de dificultad.

• Conseguir la peluca marrón:
Consigue 73 placas militares en el Big Shell y termina el capítulo. Te dará municiones infinitas. Acumula las placas de los diferentes niveles de dificultad para llegar al número necesario.

• Conseguir la peluca naranja:
Coge 170 placas militares en el Big Shell y termina el capítulo. Te dará un indicador de agarre infinito.

• Conseguir la última peluca:
Consigue 218 placas militares en el Big Shell y termina el juego. Conseguirás oxígeno infinito.

• Tu nombre en una Dog Tag: Cuando entras en la misión de Plant, podrás poner tu nombre y tus datos en la primera consola que veas. Al final del juego, Raiden se quitará su Dog Tag y ¡tachán! Tu nombre estará inscrito en la placa, con toda tu información. También puedes probar a poner Hideo Kojima, el director del juego, o Yoji Shinkawa, el ilustrador, y tendrás todos sus datos.

• Snake afeitado: Encontrarás una maquinilla de afeitar (Shaver) al principio de la misión Plant, en la plataforma donde están los trajes de buzo, a la derecha. Para llegar a ella, descuélgate de la barandilla de enfrente y deslízate hacia la derecha para entrar en la zona de los trajes de buzo. Activa este objeto justo antes de encontrarte por primera vez con Snake, y así le darás la maquinilla cuando él te dé los cigarrillos. Notarás un cambio en el rostro de Snake en los futuros encuentros. Lo malo es que, para que aparezca este objeto, tendrás que jugar en el nivel de dificultad Extreme...

• Gafas de sol: Pásate el juego dos veces para conseguir gafas para ambos personajes. No les busques utilidad, sólo son un detalle ornamental...

CURIOSIDADES

• DECK-D. Crew´s Quarters: Escucha los pensamientos. Utiliza los sticks analógicos para controlar la cámara de ambas caras mientras hablas por Codec.



Presiona los sticks analógicos para hacer zoom. Si además quieres oír los pensamientos de tu personaje, presiona R1 y R2 (los pensamientos no tienen subtítulos, y sólo se pueden escuchar mientras habla el interlocutor de tu personaje).

• STRUT-A. Deep Sea Dock: Diviértete con las gaviotas. En los exteriores de la misión Plant verás gaviotas volando muy cerca de los Strut. "Diviértete" pegándoles puñetazos y disparándolas con cualquier arma. Si lo haces con la pistola M9 podrás dormirlas y seguir probando "cosas", pero si las molestas demasiado, acabarán por bombardearte con sus excrementos, lo que provocará más de un patinazo por parte de Raiden. En fin, lo mejor para las gaviotas es usar misiles Stinger. Esto no le hará mucha gracia al Coronel y compañía, así que prepara tus orejas para oír de todo, porque te va a caer una bronca...

• STRUT-B. Transformer Room: Reacciones para todos gustos. De ahora en adelante, comprueba las reacciones de los personajes con los que te encuentras golpeándoles, apuntándoles con el arma, o simplemente molestándoles con el Codec una y otra vez. Pon a prueba todo lo que se te ocurra, como golpear a Pliskin la primera vez.

• STRUT-C. Dining Hall: Descubre a Snake.
En la misión de las bombas, ve rápidamente al puente de conexión de los Struts C y D, antes de desactivar la bomba del Strut C. Nada más salir verás a un guardia noqueado; sal al puente ¡y verás una caja sospechosa huyendo! ¿No te recuerda a alguien? Si le persigues, la caja correrá más deprisa; si le disparas y corres al mismo tiempo pulsando L1, le romperás varias cajas y el puente quedará lleno de cartones rotos. En cualquier caso, Snake escapará. Puedes llamarle después por Codec (comentará algo al respecto al incidente).

MANHUNT

• Trucos salvajes:

- Consigue un rango de tres estrellas en cada nivel para desbloquear un diseño.
- Consigue un rango de cinco estrellas y cada imagen desbloqueada mostrará la mitad de un código. Combina el código de la imagen de la izquierda con el de su derecha para conseguir el truco.

Introduce estos códigos en el menú principal del juego:

• Regeneración:
R2, →, ●, R2, L2, ↓, ●, ←.

• Equipación completa:
R1, R2, L1, L2, ↓, ↑, ←, ↑.

• Superpuñetazo:
L1, ▲, ▲, ▲, ●, ●, ●, R1.

• Correr siempre:
R2, R2, L1, R2, ←, →, ←, →.

• Silencioso:
R1, L1, R1, L1, →, ←, ←, ←.

• Voces de los cazadores de helio:
R1, R1, ▲, ●, ■, L2, L1, ↓.

• Piel de mono: ■, ■, R2, ↓, ▲, ■, ●, ↓.

• Piel de cerdito:
↑, ↓, ←, ←, R1, R2, L1, L1.

• Piel de conejo:
←, R1, R1, ▲, R1, R1, ■, L1.

• Invisible: ■, ■, ■, ↓, ■, ↓, ●, ↑.

• Desbloquear bonus:
Tienes que conseguir al menos tres estrellas de rango en grupos de cinco niveles seguidos.

- Hard as Nails: Consigue tres estrellas en cada nivel del 1 al 5.
- Brawl Game: Consigue tres estrellas en cada nivel del 6 al 10.
- Monkey See, Monkey Die!: Consigue tres estrellas en cada nivel del 11 al 15.
- Time 2 Die: Consigue tres estrellas en cada nivel del 16 al 20.



• **STRUT-D. Sediment Pool: Cámara Digital.** Cuando acabas por primera vez el juego, te dan una Digital Camera que te permite tomar fotos y guardarlas en la Memory Card. Sin embargo, ¡también podrás conseguirla antes de terminar el juego, en la primera partida! Cuando estés en el Strut E, la zona de las cintas transportadoras del Shell 1, ve a la parte inferior izquierda de la habitación, donde verás una plataforma con tres luces rojas. Sube a ella con ▲ y, una vez arriba, equípate con la caja de cartón de ZOE (la Box 5). Cuando la cinta se pare y emita un sonido, súbete a ella y déjate llevar hasta otra habitación. En esta habitación, cuando la cinta se pare, baja por la plataforma. Hallarás la cámara al fondo. Repite el proceso de la caja para salir.

• **STRUT-E. Parcel Room 1f / Heliport: Transporte de cajas.** ¿Recuerdas que en el primer *MGS* podías transportarte a las diferentes zonas metiéndote en los camiones con cajas de cartón? Aquí puedes hacerlo desde el Strut E. Cada caja conduce a una zona diferente (sabrás a cuál si recuerdas las letras que hay en las cajas de cada escenario). La Box 5 no conduce a ninguna parte porque es de la zona del Strut E. El procedimiento para usarlas es el mismo que has seguido para conseguir la cámara digital con la Box 5. Dependiendo de la caja que uses, aparecerás e un área u otra. La Box 1 te llevará al Strut C; la Box 2, al Strut B; la Box 3, al Strut A; la Box 4, al Strut F; y la Box 5, al almacén donde estaba la cámara.

• **STRUT-F. Wharehouse: Cosas de hombres.** Llama a Snake mientras tienes seleccionado un Book. Raiden disimulará, pero Snake le dará algunos consejos muy útiles.

• **STRUT-E. Parcel Room 1f / Heliport (II)): La cara de Mr.X.** Puedes descubrir la cara del ninja con un pequeño truco, en el diálogo que hay después de eliminar a Fatman en el Helipuerto. Justo después de que Mr. X diga "Yo soy como tú, no tengo nombre", pulsa rápidamente esta serie de botones: **R1, L1, L2 y R2.** ¡La máscara del Ninja se volverá transparente!

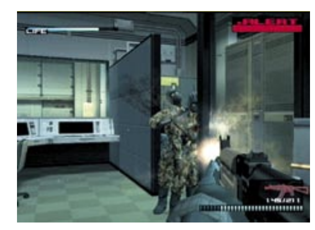
• **SELL 1. Core 1F: A las novias ni las menciones.** Llama a Snake cuando entres en el Shell 1 Core equipado con el traje de terrorista. Snake mencionará algo sobre Meryl y el incidente de Shadow Moses (*MGS*). Si llamas al Coronel, éste hará un comentario sobre tu novia, Rose.

• **SELL 1. Core B2. Computer Room: Curiosidades.** En la sala de ordenadores hay un loro enjaulado que no para de repetir lo mismo. Elimina a los guardias de la sala y acércate al loro. Prueba diferentes cosas: apuntarle con tu AK, congelarle con el Coolant...

En esta zona, además, hay tres pósters de videojuegos en los que Hideo Kojima ha tenido algo que ver. Se trata de *Policenauts*, *Z.O.E.* y *Metal Gear Ghost Babel* (de Game Boy). A buscarlos tocan...

• **SELL 1. Core B1: Curiosidades.** En la zona de los rehenes puedes hacer el "cafre". Puedes golpear con la AK a los rehenes, sin armar jaleo. Entre los rehenes encontrarás tres, aparte de Ames, bastante especiales. El primero es una chica que no lleva venda en la boca. Háblale con el D. Mic y te dirá que se llama Jennifer. Si vuelves a preguntarle si es Ames, se pondrá algo nerviosa y te dirá que la dejes en paz. El segundo personaje es una mujer mayor que suele estar en la parte oeste de la sala, y al preguntarle si es Ames, tiene el mal habito de orinarse encima.

La última curiosidad la encontrarás en la parte superior derecha de la sala. Es una jovencita morena que cruza las piernas al intentar mirar por debajo de su falda...



Lo que ella no sabe es que con un tranquilizante de la M9... ¡¡¡hasta podrás hacer sesiones de fotos!!! Durante la conversación entre Ocelot y Solidus, en el Shell 1 Core B1, apunta con el micrófono al lavabo que hay a su izquierda. Oirás las dificultades de un guardia para hacer... bueno, para acabar con "su momento all • bran".

• **STRUT L. Perimeter: Necesidades Humanas.** Si consigues llegar sin ser descubierto por ningún enemigo hasta el Perímetro del Strut L, y además sin perder mucho tiempo haciendo el ganso, oirás cómo un guardia que hace la ronda en la azotea del Strut L decide hacer pis, aprovechando que no le ven.

¡Cuidado con el chorro! (si das un golpecito en la pared, el pobre se asustará y se le cortará un poco... el rollo, así que tú mismo).

• **SELL 2. Core 1F. Air Purification Room: Raiden Electrocutado.** Intenta atravesar el suelo electrificado que hay frente a la puerta donde está secuestrado el Presidente en el Shell 2 Core. Raiden se electrocutará -apenas le restará vida- y el pelo se le quedará flotando en el aire durante un rato. También puedes probar a dejar revistas o lanzar cargadores. El resultado es distinto en cada ocasión.

• **SELL 2. Core 1F. Air Purification Room (II): ¿Qué piensan de ti?** Esto lo puedes hacer nada más entrar en Shell 2 Core 1F. Llama frecuentemente a Snake y a Otacon y descubrirás la verdadera opinión que tiene Snake sobre Raiden. Es mejor que lo hagas primero antes de reunirte con el Presidente.

• **SELL 2. Core B2 / B1 / 1F / KL / Strut L: Emma.** Dispárale dardos tranquilizantes a la cara, o a cualquier parte del cuerpo. Mientras duerme, escucharás las mismas frases que repetía su loro en la sala de ordenadores. El pobre loro las aprendió de tanto oírselas decir a ella. Una forma fácil de llevarla hacia donde quieras es aprisionarla por la espalda con el botón ■ o noquearla, siempre con cuidado de no cargártela: así no podrá quejarse de las cucarachas, ni pasear de un lado a otro cuando haya guardias cerca, (poniendo en evidencia tu posición).

Después, mientras la llevas buceando, ella contará tus latidos y se le acabará el O2 cuando los latidos lleguen a 100. El truco es tomarse un Pentazemin antes de sumergirte en el agua. Tus latidos serán mucho más lentos y de esta forma, ella aguantará durante más tiempo la respiración.

• **STRUT L. Oil Fence: Conversaciones Ajenas.** Dirige el Micrófono Direccional mientras Emma avanza por el conducto de petróleo, y hazlo también hacia Snake, que la espera en el Strut E. Oirás comentarios muy interesantes acerca de las intenciones de Snake para con Emma y de las de Emma para con Raiden. Pero no te despistes demasiado con el micrófono, ¿eh?

• **ARSENAL GEAR. Jejunum: El Codec y el Radar.** Cuando estés en el Arsenal Gear con Raiden, tu Codec se volverá loco y recibirás llamadas del Coronel cada pocos segundos. Intenta escuchar todas las llamadas: ¡algunas son de lo más divertidas! Y por supuesto, ignora las instrucciones sobre lo de rescatar a Meryl, matar a Sniper Wolf, etc.

El vídeo del juego que verás pertenece a Metal Gear Ghost Babel. Después, cuando llegues al corredor sin aparente salida, contesta unas cuantas llamadas y fíjate en el radar; se acabará convirtiendo en una pantalla y verás el vídeo de una muchacha la mar de sugerente (es el mismo vídeo que se activaba antes en el Hold 2).

ILIMITACIONES:

• Consigue 50 o más placas de identificación en los tres primeros niveles de dificultad, y obtendrás com o recompensa una peluca marrón, que te dará munición ilimitada para todas las armas.

• Consigue 150 en el nivel de dificultad Hard, y obtendrás como recompensa una peluca naranja, que te dará Grip infinito (bastante útil en los Hold 1 y 2 de Tanker, ya lo verás).

• Consigue todas las Dog Tags en el nivel de dificultad Difícil y conseguirás como recompensa una peluca azul, que te confiere oxígeno infinito para los momentos en los que tengas que bucear.

• Para conseguir la Bandana (munición infinita para Snake) y el traje Stealth (invisibilidad), completa la misión Tanker tres veces en tres niveles de dificultad diferentes (guardando todas las partidas en el mismo archivo de la Memory Card y consiguiendo todas las Dog Tags).

• Para conseguir la Peluca Marrón (munición infinita para Raiden) y el traje Stealth (invisibilidad), tienes que completar en primer lugar la misión Plant tres veces en tres niveles de dificultad diferentes (guardando todas las partidas en el mismo archivo de la Memory Card y consiguiendo todas las Dog Tags de todos los personajes del juego).

MODOS DE JUEGO EXTRAS

Al completar el juego en el nivel de dificultad Normal, descubrirás los tres juegos extras que encierra el juego. Junto con el nuevo nivel de dificultad European Extreme, encontrarás estos:

• **Boss Survival:** puedes escoger entre Snake o Raiden, y con una única barra de energía tienes que enfrentarte a todos los jefes del juego...

• **Casting Theater:** puedes cambiar a todos los protagonistas de ocho escenas de vídeo e incluir en ellas a personajes tan raros como una mujer mayor o un trabajador...

MEN IN BLACK 2: ALIEN ESCAPE

En la pantalla donde aparecen las palabras "Press Start" pulsa estas combinaciones. Si lo has hecho bien, verás un flash en pantalla.

• **Todas las armas:**
↑, ↓, ✖, ■, R1, ▲, ▲, ←, ●, L1, L1, →.

• **Modo Dios:**
→, ✖, R1, ▲, ↑, L2, ✖, ←, L1, ●, ✖, R2

MIDNIGHT CLUB: STREET RACING

• **Correr con un Buggy:**
Mete una tarjeta de memoria que tenga una partida grabada del juego *Smuggler´s Run* y podrás elegir el Buggy de los contrabandistas.

• **Nuevos coches en el Modo Arcade:**
En este modo, párate en los círculos rosas que aparecen escondidos en cada nivel más o menos un minuto. Después vete de ahí y cuando te canses de conducir, pausa el juego y vuelve al menú principal. Habrás abierto un nuevo coche (uno diferente por cada círculo) para usar en ese modo.

• **Localización de los círculos rosados:**
• En el Parlamento. Para entrar, conduce por la rampa del lateral, pasando las columnas.
• En el tejado de un edificio que tiene un logo del juego. Hay una rampa para acceder al interior del edificio adyacente, métete y verás otra rampa para lanzarte al tejado donde está el círculo.
• En una estructura roja de gran tamaño. Conduce por la rampa en el lateral y sigue por la derecha. Llegarás a un lugar en el que hay dos rampas pequeñas, entre ellas está el círculo rosa.

• **Cómo entrar en el barco:**
En Nueva York, en el mapa verás que hay una mancha azul en una esquina del mapa. Ve allí y coge velocidad, localiza el lugar de la zona azul y verás una abertura en uno de los edificios, similar a una rampa. Métete por ella a toda pastilla.

MIDNIGHT CLUB II

• **Desbloquear el modo Trucos:**
Ilumina "Options Mode" en el menú principal. Pulsa ↓ para seleccionar "Options" y pulsa ← ó → hasta que se lea "Options: Cheat Codes" en la pantalla. Ahora sólo tienes que pulsar ✖ y luego introducir cualquiera de estos.

• **Ajustar la dificultad del juego:**
howhardcanitbe0
howhardcanitbe1
howhardcanitbe2
howhardcanitbe3
howhardcanitbe4
howhardcanitbe5
howhardcanitbe6
howhardcanitbe7
howhardcanitbe8
howhardcanitbe9

• **Controles en el aire:** carcrobatics (no funciona con las motos).
• **Turbo infinito:** greenLantern.
• **Ametralladora y cohetes en el coche:** savethekids.
• **No acumular daños:** gladiator.
• **Todos los coches:** theCollector.
• **Todas las localizaciones (modo Arcade):** Globetrotter.
• **Todas las localizaciones y los coches (modo Arcade):** pennyThug.
• **Todo abierto en el modo Arcade:** rimbuk.

MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING

En la pantalla de Press Start, pulsa estas combinaciones en función del truco que quieras activar:

• **Modo Platinum (incluye todos los boxeadores, rings...): ■, ●, L2, R2.**
• **Añadidos extra: L1, R1, ✖, ✖, ▲, ✖.**
• **Ver créditos codificados: ✖, ▲, ■, ●.**
• **Modo cabezón: ■, ●, ↑, ↓.**
• **Cabeza reducida: ■, ●, ↓, ↑.**
• **Modo 2D: ↓, ↑, ●, ■.**
• **Modo Mutante: ■, ←, ↑, ▲.**

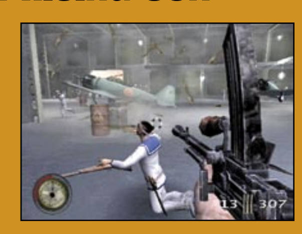
MINORITY REPORT

Introduce cualquiera de estos códigos en el menú correspondiente:

• **Salud:** BUTTERUP.
• **Invencible:** LRGARMS.
• **Botón de Cámara Lenta:** SLIZOMIZO.
• **Hombres con más energía:** BOUNZMEN.
• **Munición infinita:** MRJUAREZ.
• **Todas las armas:** STRAPPED.
• **Jugar con personajes distintos:**
• Nara: WEIGHTGAIN.
• Moseley: HAIRLOSS.
• Nikki: BIGLIPS.
• Payaso: SCARYCLOWN.
• SuperJohn: SUPERJOHN.
• GI John: GNRLINFANTRY.
• Convicto: JAILBREAK.
• Robot: MRROBOTO.
• Zombie: IAMSODEAD.
• Lagarto: HISSSS.
• **Super daño:** SPINACH.
• **Final dramático:** STYLIN.

MEDAL OF HONOR RISING SUN

• **Passwords**
En el menú "Opciones", entra en "Contraseñas" e introduce éstas en la máquina de escribir. Ve después a "Extras" para activar el truco que quieras.
• MANDARIN: modo "Cabeza de Aquiles" (un solo tiro te mata).
• PUFFER: modo "Siempre francotirador".
• TANG: modo "Bullet Shield".
• TRIGGER: modo "Soldados invisibles".
• HOGFISH: modo "Perfeccionista".
• DAMSEL: modo "Granadas de goma".
• GARIBALDI: todos los objetos de nuevo.
• SPINEFOOT: todos forzudos.
• SEAHORSE: hombres con sombreros.



• TILEFISH: modo Bala de Plata.
• GOBY: munición infinita.
• BUTTERFLY: todas las misiones.

- **Destrozar las articulaciones:** CLUTZ.
- **Armadura:** STEELUP.
- **Saltar nivel:** QUITER.
- **Muñeca de trapo:** CLUMSY.
- **Acceso a todos los niveles:** PASSKEY.
- **Final:** WIMP.
- **Secuencias de vídeo:** DIRECTOR.
- **Desbloquear todos los combos:** NINJA.
- **Sistema de puntería libre:** FPSSTYLE.
- **Diseños del juego:** SKETCHPAD.
- **Bate de béisbol:** SLUGGER.
- **Arenas del Dolor:** MAXIMUMHURT.

MK2: ARMAGEDDON

Para introducir estos trucos, pausa el juego, mantén pulsado **L2+R2** y pulsa la combinación adecuada para el efecto que quieras lograr.

- **Cámara modo carrera:** ✖, ●, ✖, ●.
- **Cámara fija:** ●, ✖, ●, ▲.
- **Kurt en calzoncillos:** ■, ■, ▲, ■.
- **Modo Dios:** ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, →, →, ■, ▲, ■, ▲, **Select**.
- **Personaje mezclado:** ↑, ↓, →, ←, ✖, ▲, ●, ■, ■ y **Start**.
- **Cámara modo Matrix:** Pausa el juego, mantén pulsados **L1**+**R1** y la cámara girará alrededor del escenario.
- **Sonidos con el Doctor Hawkins:** Mientras juegas con él, pulsa: **L2+R2+←+✖**.

MONSTRUOS S.A.

Durante el juego, pulsa **L1 + R1** y luego pulsa esas secuencuencias:

- **99 vidas:** ●, ●, ●, ▲, ■, ✖, ▲.
- **Asustómetro a tope:** ●, ●, ●, ■, ■, ✖, ▲.
- **Rellenar la vida:** ●, ●, ●, ■, ▲, ✖.

MORTAL KOMBAT V DEADLY ALLIANCE

- **Jugar con Blaze y Mokap:**

Supera las 218 misiones Konquest. Después, para seleccionar a Blaze, ilumina a Raiden en la pantalla de selección de personajes y pulsa: ↓+✖.

Para elegir a Mokap, ilumina a Cyrax y pulsa ↓+✖.

- **Conseguir mondedas fácilmente:**

Conecta dos mandos y accede al modo Vesus. En la pantalla de selección de personajes, carga un perfil distinto para cada jugador y pulsa R2 en uno de los pads. Aparecerá la pestaña de apuestas. Ahora pulsa → y oirás un sonido. Aunque no lo veas, acabas de seleccionar las monedas de Ónix, Mantén pulsado ↑ y oirás el contador de monedas. Cuando pare, pulsa R2 para quitar la pestaña e inicia el combate. El ganador recibirá las monedas apostadas, que no se le descontarán al perdedor.

La apuesta máxima la marca el número de monedas de los jugadores, pero si alternan las victorias, en pocos minutos podrás almacenar varios miles. Repite el truco las veces que quieras, seleccionando el tipo de moneda al pulsar → tras sacar la pestaña de apuestas. Si pulsas una vez seleccionarás monedas de Ónix, dos veces jade...

MR MOSKEETO

- **Guerra de las bicicletas:**

Para desbloquear este minijuego, rota el stick analógico derecho durante 30 segundos en la pantalla del título.

MUSIC 3000

Si quieres cambiar el aspecto del juego, prueba a introducir cualquiera de estas combinaciones en el menú principal:

- **Textura 1:**
Select, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →.
- **Textura 2:**
Select, ←, ←, →, →, ←, ←, →, →, ←, ←, →, →.
- **Textura 3:**
Select, ←, ←, ←, →, →, →, ←, ←, ←, →, →, →.
- **Textura 4:**
Select, ←, ←, ←, ←, →, →, →, →, ←, ←, ←, ←.
- **Canción extra:**
Select, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →.

MX 2002

- **Correr siempre en 250cc:**

Acaba el THS US Open en primer lugar y podrás usar los 250cc en el modo Carrera o Freestyle.

- **Movimientos especiales:**

Mientras estás en el aire, mantén apretado el botón trick y pulsa estas combinaciones:

- Bar Hop: ▲, ▲.
- Can Can: ■, ■.
- Cat Nac: ✖, ●, ●.
- Catwalk: ■, ▲.
- Cliff Hanger: ●, ▲.
- Coffin: ▲, ●.
- Cordova: ●, ▲, ▲.
- Disco Can: ■, ■, ■.
- Heart Attack: ✖, ▲.
- Heart Breaker: mantener pulsado ↓.
- Heel Clicker: ▲.
- Helicopter: ✖, ▲, ▲.
- Indian Air: ✖.
- Kiss Of Death: ●, ●.
- La-Z-Boy: ●, ✖.
- McMetz: ▲, ▲, ▲.
- Mulisha Air: ✖, ■.
- Nac Nac: ■.
- No Hander: ●.
- Nothing: ●, ■.
- Pendulum: ■, ●.
- Rocket Air: ✖, ●.
- Rodeo Air : ▲, ✖.
- Saran Wrap: ▲, ■.
- Seat Grab: ✖, ✖.
- Suicide Flip: Mantén pulsado ↑.
- Superman Indian: ✖, ✖, ✖.
- Switchblade: ■, ✖.

MX RIDER

- **Todas las pistas:**

Introduce la palabra "ATARI" como nombre en el modo Campeonato. Sal de este modo y entra en el modo Carrera Sencilla.

MX SUPERFLY

Pulsa estas secuencias en el menú principal.

- **Desbloquear todo:**
▲, L1 + ←, ■, ▲, L1 + →, R1 + ↓, R1 + →, **Select**.
- **Evento de 250cc Freestyle:**
↑, L1 + ↑, ■, L1 + →, L2 + ↓, L1 + ←.
- **Todas las pistas:**
▲, →, L1 + R1, ■ + ●, L2 + ●, ■.
- **Todas las bicis:**
L2 + ■, L1 + →, L2 + ●, L1 + ←, ■.
- **Todos los competidores:**
→, L1 + →, ↓, L1 + ←, →, ■.

[N]

NBA 2K3

- **Menú de trucos:**

Entra en el menú de Opciones y selecciona "Gameplay". Pulsa y mantén ← en el pad direccional + → en el stick analógico Izquierdo y pulsa **Start**. Ahora, la selección "Codes" estará desbloqueada en el menú de Opciones del juego. Ahora, introduce estas palabras en el teclado de la sección de códigos, según el truco.

- **Desbloquear equipos:** "MEGASTARS".
- **Gráficos con dos tonos:** "DUOTONE".
- **Basura en las calles:** "SPRINGER".

NBA HOOPZ

- **Modo Trucos:**

Cuando empiezas un partido, en la pantalla donde salen los escudos de cada equipo y pone versus, verás que en la parte inferior aparecen tres iconos. Para modificar el primero, pulsa ■, para el segundo ✖ y para el tercero ●.

Ahora te indicamos los trucos y el número de veces que tienes que pulsar cada botón.

- **Turbos infinitos:** 3, 1, 2, ↑.
- **Escenario Playa:** 0, 2, 3, ←.
- **Escenario Calle:** 3, 2, 0. ←.
- **Uniforme Local:** 0, 1, 4, →.
- **Uniforme Visitante:** 0, 2, 4, →.
- **Balón ABA:** 1, 1, 1, →.
- **Jugadores enanos:** 5, 4, 3, ←.
- **Cabezas pequeñas:** 3, 3, 0, ←.
- **Cabezas grandes:** 3, 0, 0, →.
- **Repeticiones de las jugadas:** 1, 1, 0, ↓.
- **Sorpresa:** 4, 4, 4, ←.
- **Sin repeticiones:** 3, 0, 1, ↓.
- **Sin faltas:** 2, 2, 2, →.
- **Mostrar porcentaje de tiro:** 0, 1, 1, ↓.
- **Tiros locos:** 1, 2, 1 ←.

NBA JAM

Una vez seleccionados tus jugadores, te quedan unos segundos para meter códigos. Hay tres números, el primero indica las veces que hay que pulsar ■, el segundo ✖ y el tercero ●. Después, pulsa la dirección indicada para activar el truco. Excepto los tres primeros, el resto hay que comprarlos durante el juego para poder activarlos.

- **Modo Super agresivo:** 312 →.
- **Filtro de los 80:** 003 →.
- **Pelota de la aba:** 020 ↓.
- **Teclado de Acclaim:** 011 ↑.
- **Siempre "on fire":** 313 ↑.
- **Pelota de playa:** 201 ↑.
- **cabezones:** 200 →.
- **Redes de cadena:** 201 ↓.
- **Jugabilidad más dura:** 111 ↑.
- **Juego de niños** (sólo exhibición): 111 ←.
- **Reloj rápido:** 210 →.
- **Reloj de tiro rápido:** 210 ↑.
- **Juego más rápido:** 313 ↑.
- **Turbo infinito:** 313 derecha.
- **No hay "on fire":** 100 →.
- **No hay tiros de 2 puntos:** 122 ↑.
- **No hay tiros de 3 puntos:** 122 ↓.
- **No hay repeticiones:** 100 ↑.
- **Equipo poderoso:** 000 ↑.
- **Equipo poderoso en triples:** 222 ↑.
- **Equipo poderoso en bloqueos:** 222 ←.
- **Chicago stadium:** 010 →.
- **Boston garden:** 010 ↓.
- **Great western forum:** 010 →.
- **Rucker park:** 011 izquierda.
- **Porcentaje de tiros:** 100 ↓.
- **Ralentizar el reloj:** 210 ←.
- **Modo torneo:** 111 ↓.
- **Venice beach:** 011 ↓.

NBA LIVE 2001

Pulsa estas combinaciones en el modo "uno contra uno" para obtener estos movimientos.

- **Pase más fuerte: L2** + ✖.
- **El balón entre las piernas: R2** + ✖.
- **Reverso: R1** + ✖.
- **Aumentar las estadísticas de las super estrellas de tu equipo:**

En el menú principal, pulsa ● para acceder al menú activo y selecciona la opción "Roster".

A continuación elige "Edit Player"; una estrella aparecerá si tu lista "Create a Player" no tiene ninguna entrada y está vacía. Pulsa **R2** para aumentar las estadísticas que tiene el jugador en la pantalla de edición del personaje. Para elegir a otro jugador distinto y modificarle también, pulsa el botón **L2** para volver a "Create a Player" y después simplemente pulsa **Start**.

NBA LIVE 2003

- **Desbloquear personajes ocultos:**

A la hora de crear un jugador nuevo, pon el nombre que quieras y, en el apellido, incluye cualquiera de estos códigos para desbloquear a estos otros jugadores, que estarán disponibles en la opción "Free Agent Pool":

- Busta Rhymes: **FLIPMODE**.
- DJ Clue: **MIXTAPES**.
- Ghetto Fabulous: **GHETTOFAB**.
- Hot Karl: **CALIFORNIA**.
- Just Blaze: **GOODBEATS**.

NBA STREET

- **Modo Trucos:**

Cuando empiezas un partido, en la pantalla versus, arriba te indican "Introducir códigos" y en la parte inferior aparecen cuatro balones de baloncesto. Para modificar el primero, pulsa ■, para el segundo ▲, para el tercero ● y para el cuarto ✖. A continuación te indicamos los trucos disponibles y el número de veces que tienes que pulsar cada botón para activarlo.

Después introducir la combinación, pulsa cualquier dirección del pad yerás un mensaje. Si eres rápido, puedes introducir más de uno a la vez.

- **Zumo infinito:** 2, 0, 3, 0.
- **Sin zumo:** 1, 4, 4, 3.
- **Mega machaque:** 3, 0, 1, 0.
- **Sin machaques:** 3, 0, 1, 2.
- **Más rompepartidos:** 1, 4, 3, 2.
- **Menos rompepartidos:** 1, 3, 4, 2.
- **Sin rompepartidos:** 1, 4, 4, 2.
- **Springtime Joe "The Show":** 1, 1, 0, 1.
- **Summertime Joe "The Show":** 1, 0, 0, 1.
- **Athletic Joe "The Show":** 1, 2, 0, 1.
- **Máximo Poder:** 3, 1, 1, 0.
- **Manos locas:** 3, 2, 1, 0.
- **Super aplastamiento:** 3, 3, 1, 0.
- **Tiros fáciles:** 2, 1, 3, 0.
- **Cabezas grandes:** 4, 1, 2, 1.
- **Cabezas pequeñas:** 4, 2, 4, 2.
- **Jugadores pequeños:** 4, 0, 4, 0.
- **Sin alley-oops:** 3, 3, 0, 3.
- **Sin tiros de 2 puntos:** 3, 3, 0, 3.
- **Sin indicadores de jugador:** 4, 0 ,0, 4.
- **Sin indicador de tiro:** 4, 3, 2, 4.
- **Sin reloj de tiro:** 4, 4, 0, 3.
- **Pelota ABA:** 0, 1, 1, 0.
- **Pelota de playa:** 0, 1, 1, 2.
- **Pelota Grande EA:** 0, 1, 4, 0.
- **Balón medicinal:** 0, 1, 1, 3.
- **Balón de fútbol:** 0, 2, 1, 0.
- **Balón de voleibol:** 0, 1, 1, 4.
- **Uniformes auténticos:** 0, 0, 1, 1.

NBA LIVE 2004

- **Bonus y extras:**

Introduce estos códigos que te damos a continuación en la pantalla de passwords para obtener nuevas zapatillas y jugadores secretos:

- SOSODEF: Jermaine Dupri.
- 242TREU777: NIKE SHOX BB4.
- CVJ554TJ58: Air Jordan 3.
- GF9845JHR4: Air Flight 89 Colorway 3.
- 2389JASE3E: Air Flightposite II Colorway 2.
- DG56TRF446: Air Foamposite Pro Colorway 1.
- 3245AFSD45: Air Foamposite Pro Colorway 2.
- DSAKF38422: Air Foamposite Pro Colorway 3.
- A0K374HF8S: Air Hyperflight Colorway 3.
- JCX93LSS88: Air Hyperflight Colorway 4.
- 367UEY6SN: Air Zoom Flight Colorway 1.
- XCV6456NNL: Blazer.
- 23LBJNUMB1: Air Zoom Generation. (Las zapatillas de LeBron James).

- **Uniformes casuales:** 1, 1, 0, 0.
- **Capitán rápido:** 3, 0, 2, 1.
- **Tiros largos más difíciles:** 2, 2, 3, 0.
- **Nombres de los jugadores:** 0, 1, 2, 3.
- **Sin repeticiones:** 1 ,2, 1, 1.
- **Sin trucos:** 1, 1, 1, 1.

NBA STREET VOL. 2

• Activar el modo Trucos:
Selecciona la opción "Pick Up Game" y elige visitante o local. Introduce tu nombre y aparecerá en la parte inferior de la pantalla el mensaje "Enter codes now". Introduce cualquiera de estos y cuando hayas terminado, pulsa ✖ para continuar. No olvides que tienes que tener pulsado **L1**.

- **Turbo infinito:** ■, ■, ▲, ▲.
- **Cabezones:** ●, ■, ■, ●.
- **Jugadores pequeños:** ▲, ▲, ●, ■.
- **Balon ABA:** ●, ■, ●, ■.
- **Balón WNBA:** ●, ▲, ▲, ●.
- **Balones de entrenamiento:** ▲, ▲, ▲, ■.
- **No mostrar estadísticas:** ■, ●, ●, ●.
- **Todas las canchas:** ■, ▲, ▲, ■.
- **Equipo St. Lunatics y todas las leyendas callejeras:** ■, ▲, ●, ▲.
- **Leyendas de la NBA:** ■, ▲, ▲, ●.
- **M. Jordan clásico:** ▲, ■, ■.
- **Mates explosivos:** ●, ●, ●, ▲.
- **Sin contadores:** ▲, ▲, ●, ●.
- **Todos los pases:** ▲, ●, ▲, ■.
- **Tiros de dos fáciles** ▲, ●, ■, ▲

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

Pulsa estas combinaciones en el menú principal:

- **BMW Z8:** ■, →, ■, →, **R2**, ▲, **R2**, ▲.
- **Ferrari F50:** **L1**, ▲, **L1**, ▲,→, **L2**,→, **L2**.
- **Ferrari F550:** **L1**, ■, **L1**, ■,→, **R1**,→, **R1**.
- **HSV Coupe GTS:** **L1**, **L2**, **L1**, **L2**, **R1**, ▲, **R1**, ▲.
- **McLaren F1 LM:** ■, **L1**, ■, **L1**, ▲, →, ▲, →.
- **Porsche Carrera GT:** ←, →, ←, →, **R1**, **R2**, **R1**, **R2**.

NHL 2001

• Jugar como " The Hammer":
En la pantalla de creación de personajes, crea un nuevo jugador e introduce como nombre "Hammer". El comentarista se referirá a él como "The Hammer" durante el juego.

• Los mejores Jugadores
Introduce en la pantalla de creación de personaje cualquiera de los nombres que ahora te daremos. Después, ajusta sus características como quieras, incluso puedes usar el bonus "NHL Challenge". Cuando termines, ponle nombre.

Super Defensivos:
"Sandis Ozolinsh" y "Chris Pronger"

Jugadores muy atacantes:
"Peter Forsberg" / "Jaromir Jagr" / "Keith Tkachuk" / "Pavel Bure" / "Steve Yzerman" / "Owen Nolan" / "Rob Blake" / "Nicklas Lidstrom" / "Olaf Kolzig"

Jugadores Super goleadores:
"Patrick Roy" / "Dominik Hasek" / "Ed Belfour"

•No te pueden meter goles:
Pulsa **Start** para pausar el juego, selecciona a la opción "Controller Setup" y posiciona tu mando sobre el equipo contrario. Vuelve al menú anterior y selecciona las opciones de equipo. Ve a "Goalie Status" y marca en la opción goalie "pulled", vuelve al menú anterior de nuevo y vuelve a colocar tu mando sobre tu equipo original. Reanuda tranquilamente el juego y verás como tu contrario no podrá meterte gol.

NHL HITZ 2002

• Activar modo Cheat:
Pulsa ■, ▲ y ● para cambiar los iconos en las cajas primera, segunda y tercera de la pantalla previa al partido. Ésta es una lista que indica las veces que hay que pulsar cada botón para activar el truco correspondiente. Una vez hayas cambiado los iconos, pulsa la dirección indicada.

- Jugador cabezón: **2-0-0** →.
- Jugador super cabezón: **3-0-0** →.
- Jugador hiper cabezón: **4-0-0** →.
- Equipo cabezón: **2-2-0** ←.
- Equipo super cabezón: **3-3-0** ←.
- Tiros grandes: **2-3-4** ↓.
- "Hitz time": **1-0-4** →.
- Sin gente: **2-1-0** →
- Tableros de pinball: **4-2-3** →.
- Mostrar velocidad de tiro: **1-0-1** ↑.
- Mostrar punto caliente del equipo: **2-0-1** ↑.
- Sin tiros falsos: **4-2-4** ↓.
- Pelota de tenis: **1-3-2** ↓.
- Modo nieve: **1-2-1** ←.
- Modo lluvia: **1-4-1** ←.
- Efecto dominó: **0-1-2** →.
- Turbo boost: **0-0-2** ↑.
- Turbo ilimitado: **4-1-3** →.
- Versus por habilidades: **2-2-2** ↓.
- El primero con 7 gana: **3-2-3** ←.
- Quitar el truco anterior: **0-1-0** ↓.

NINJA ASSAULT

- **Modo Misión en Capítulo 2:** Completa el capítulo de Guren en el modo Historia.
- **Modo Misión en Capítulo 3:** Completa el capítulo de Gunjo en el modo Historia.
- **Modo Misión en Capítulo 4:** Completa el capítulo de Aoi en el modo Historia.
- **Modo Misión en Capítulo 5:** Completa el modo Historia.
- **Modo Misión en el Capítulo Final:** Completa todos los capítulos en modo Misión.
- **Modo Entrenamiento Fuegos Artificiales:** Consigue la máxima puntuación en el modo Historia.
- **Conseguir la Magnum:** Completa el Capítulo Final en modo Misión.
- **Conseguir la Escopeta:** Consigue un rango "S" en todas las misiones bonus de entrenamiento.
- **Más créditos:** Pierde todos tus créditos en un mismo capítulo.

NO ONE LIVES FOREVER

• Todas las misiones disponibles:
En el menú principal, ilumina la opción cargar partida, pulsa y mantén presionados **R3 + L3** y a continuación pulsa ✖. Aparecerá un nuevo menú donde tendrás disponibles todas las misiones.

[O]

ONI

Estos códigos deben introducirse mientras se está jugando. Pulsa **Select**, ilumina la opción Ayuda e introduce el código.

- **Pasar de nivel:** **L2**, **L1**, **L2**, ■, ●, ■, **L3**, **R3**, **L2**, **L1**.
- **Camuflaje infinito:** **L2**, **L1**, **L2**, ■, ●, ■, **L1**, **R3**, **L2**, **L3**.
- **Invencible:** **L2**, **L1**, **L2**, ■, ●, ■, **R3**, **L3**, **R3**, ●.
- **Seleccionar personaje:** **L2**, **L1**, **L2**, ■, ●, ■, **L2**, **L2**, **L2**, **L2**. Pulsa **L2** y cambiarás personaje.
- **Un solo golpe mata:** **L2**, **L1**, **L2**, ■, ●, ■, **L3**, **R3**, ●, ■.
- **Personajes diminutos:** **L2**, **L1**, **L2**, ■, ●, ■, **L3**, **R3**, ■, ●.
- **Modo Puños de Leyenda:** **L2**, **L1**, **L2**, ■, ●, ■, **R3**, **L3**, ●, ■.
- **Modo ametralladora:** **L2**, **L1**,**L2**, ■, ●, ■, **L2**, **L2**, **L1**, **L3**.
- **Cabezas grandes:** **L2**, **L1**, **L2**, ■ ●, ■, **Start**, ■, ●, **Start**.

ONIMUSHA

• Uniformes alternativos:
Cuando acabes el juegoy hayas grabado la partida, empieza una nueva y una verás una opción nueva llamada: "Sinnosuke Normal/Special".



La versión especial del traje nos presenta a Samanosuke disfrazado de Oso Panda. Si completas después el juego con un rango "S", conseguirás otro uniforme para Kaede.

• FMV de *Onimusha 2*:
Completa el juego y salva la partida. Empieza una nueva partida y verás una nueva opción llamada "Special Report".

• Minijuego de persecución rápida:
Recoge 20 piedras azules, acaba el juego y guardar la partida. El minijuego estará disponible.

• Conseguir la espada Bishamon:
Termina los 20 niveles del Dark Realm y abre el cofre del tesoro para descubrir la Ocarina de Bishamon. Después, en la zona posterior al combate contra Marcellus, usa la ocarina en la puerta hecha de hueso para abrirla. Ahí está la espada.

• Desbloquear el minijuego Oni Spirits:
Recoger las 20 Fluoritas y temina el juego.

• Conseguir nuevas armas:
Termina los 12 niveles del minijuego Oni Spirits y desbloquearás una opción para empezar una nueva partida del juego normal con la espada Bishamon.

• Cambiar de personaje:
Encuentra 10 Fluoritas.

• Más guanteletes: Reúne 20.000 almas.

• Guantelete de de oro: Reúne 50.000 almas.

• Conseguir una buena clasificación:
En función del tiempo que tardes en acabarte el juego, el número de enemigos que elimines y el número de almas que consigas, obtendrás una clasificación que va desde la A hasta la D. 30 puntos es el resultado idóneo. A continuación tienes una lista con los puntos que conseguirás según sean tus resultados en el juego:

- En menos de 3 horas: 10 puntos
- Entre 3 y 4 horas: 7 puntos
- Entre 4 y 5 horas: 5 puntos
- En más de 5 horas: 3 puntos
- Eliminar a más de 600 enemigos: 10 puntos
- Eliminar entre 500 y 600 enemigos: 7 puntos
- Eliminar entre 400 y 500 enemigos: 5 puntos
- Eliminar a menos de 400 enemigos: 3 puntos
- Más de 55.000 puntos de almas: 10 puntos
- Entre 45.000 y 55.000 puntos de almas: 7 puntos
- Entre 35.000 y 45.000 puntos de almas: 5 puntos
- Menos de 35.000 puntos de almas: 3 puntos

Obtendrás una clasificación según el número de puntos que hayas conseguido:

- 30 puntos: S (+ un traje oculto de Kaede).
- Entre 25 y 29 puntos: A
- Entre 18 y 24 puntos: B
- Entre 10 y 17 puntos: C

• Localización de las Piedras Fluoriture:

- Dentro del Templo subterráneo, en la esquina de la derecha, cerca de la entrada.
- En el área sur, después de luchar contra el Ogro, dentro de la cueva que se abre en la pared (rompiendo unos jarrones en el suelo).
- Después de que Kaede se marche en busca de Yumemaru, la encontrarás sobre el cofre que hay junto a las escaleras que suben al segundo piso.
- Pasando la puerta con el sello rosa en la pasarela del segundo piso
- Donde disparaste con el Arco a los esqueletos •, junto a la escalera y el cofre que contiene flechas.
- Tras la secuencia del rapto de Yumemaru, sobre la mesa de la izquierda, junto a la caja de Yuki.
- En la Zona Subterránea, al final del pasillo con urnas, enfrente de la puerta del símbolo azul.
- En la Zona Subterránea, dentro de la habitación donde está la Llave el Azul y el Apocalypse 1º.
- Jugando con Kaede, en la sala secreta que se abre con el engranaje (frente a la de los hornos).
- En la habitación que hay junto a la entrada del edificio incendiado, al lado de las escaleras que hay dentro de esta habitación.
- Junto a la puerta de la casa que está cerrada con tres sellos morados, justo donde encuentras el Vision Staff.
- Debajo de la catapulta, en la zona anterior al área donde encuentras la Espada Decorativa.
- En el pasillo que hay antes de llegar a la casa cerrada con tres sellos morados, junto a la pared.
- En la Zona Este, en el tejado de la casa con la puerta cerrada por dos sellos verdes (en la zona del principio de las pasarelas de madera, subiendo la rampa de madera del interior de la casa.
- Jugando con Kaede en la Zona Este (en las pasarelas de madera que se encuentran del principio) en el suelo de la habitación con estatuas.
- Con Samanosuke, en el suelo del pequeño muelle que hay debajo de la caseta, en la Zona Este (el área de la cascada y el puente de tablas).
- Con Kaede en la Zona Este: subiendo por unas escaleras al piso que hay encima de un Espejo para salvar, tras unas cajas de madera.
- En la habitación donde encuentras la Flecha Decorativa, jugando con Kaede.
- En los cofres de los pisos 5º, 10º y 15º del Dark Realm.

ORPHEN: SCYON OF MYSTERY

• Salud Infinita:
En la versión Sephy, dentro de la casa de descanso, pulsa:
●, ✖, ■, ▲, **R1**, **R2**, **R3** y **L3** En 4 segundos recibirás salud infinita para el resto del juego.

• Reiniciar una pelea:
Si durante una batalla, ves que vas a perder, pausa el juego selecciona "Equip" y volverás al juego al principio de esa pelea con toda la energía restaurada.

ONIMUSHA 2

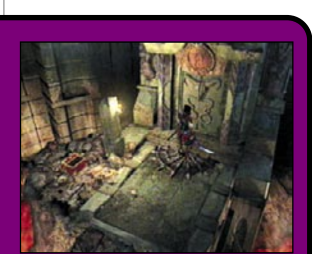
• Modo Fácil:
Comienza una partida y déjate matar tres veces. Aparecerá un mensaje que indicará que un nivel de dificultad más fácil está disponible. En este modo no conseguirás ningún rango.

• Modo Difícil:
Completa el juego en la dificultad Normal.

• Bonus del final del juego:
Completa el juego para desbloquear la Ruta del Escenario y los minijuegos Man on Black Suit, Oni Organization y Puzzle Illusion Dream Dimension.

• Traje de cuero negro:
Completa el juego con el rango Onimusha.

• Traje alternativo de Oyuu:
Consigue un 100% a la hora de recorrerte todos los escenarios.



• Modo con el mejor equipamiento:
Completa el juego en la dificultad Difícil. Empieza una nueva partida y tendrás la espada Blazing Fire, 20.000 monedas, 30 medicinas intensas, 10 flechas, todas las armaduras de nivel 3, munición infinita y la barra de destreza siempre llena. Pero claro, si te dan todo esto será por algo ¿no?

[P]

PAC-MAN WORLD 2

• **Minijuego clásico Pac-Man:**
Colecciona 10 vales durante el juego.
• **Minijuego Pac-Attack:**
Colecciona 30 vales durante el juego.
• **Minijuego Pac-Mania:**
Colecciona 100 vales durante el juego.
• **Minijuego Ms. Pac-Man:**
Colecciona 180 vales durante el juego.
• **Test musical:**
Colecciona 60 vales para desbloquear la opción "Jukebox".
• **Arte de pre-producción y fotos de programadores:**
Colecciona 150 vales durante el juego para desbloquear la opción "Museo".

PARAPPA THE RAPPER 2

• **Conseguir el sombrero Azul:**
Termínate el juego una vez.
• **Conseguir el sombrero Rosa:**
Termínate el juego usando el sombrero azul.
• **Conseguir el sombrero Amarillo:**
Termínate el juego usando el sombrero rosa.
• **Desbloquear la Casa del Perro:**
Termina cada nivel llevando puesto el sombrero amarillo y accederás a una nueva caseta. Ve corriendo a tu nueva caseta, en ella podrás escuchar todos los temas musicales de los niveles del juego que hayas superado con calificación "Cool".

PARIS-DAKAR RALLY

• **Desbloquear todos los vehículos:**
Introduce ILUMBERJACK como si tu nombre.

PIRATES: LEGEND OF BLACK KAT

Estos trucos se activan pulsando y manteniendo **R1** y **R2** y después introduciendo estas combinaciones, según el truco que quieras.
• **Mostrar en el mapa todos los cofres:**
R3, ✖, ▲, L3, ●, L1, Select, L3, ■, L2.
• **Voces muy divertidas:**
R3, ●, Select, ✖, R3, ▲, L1, ■, L2, L3.
• **Objetos infinitos:**
▲, L1, Select, L2, R3, L3, ■, ✖, R3, ●.
• **Invulnerable:**
✖, ●, L3, ▲, R3, Select, R3, L1, L2, ■.
• **Conseguir otra espada:**
R3, Select, L2, L3, ■, ✖, L1. ●, L3, ▲.
• **Conseguir más botín (oro):**
▲, R3, L1, ■, ✖, R3, Select L3, ●, L2.
• **Jugar con la música de *SSX*:**
L1, ✖, ▲, L2, ■, ●, L3, Select, R3, L3.
• **Galeón Wind Dancer invencible:**
Select, ▲, L1, ✖, R3, L2, ■, R3, ●, L3.
• **Desbloquear la cabeza de Kane:**
▲, L2, L1, ■, L3, ✖, L3, ●, R3, Select.
Aparecerá sobre un personaje envenenado.

POLAROID PETE

• **Nivel de bonus:**
Juega una partida en el nivel Fairground. Saca una fotografía de la trompa del elefante que aparecerá detrás del tren para desbloquear un nivel bonus. Si además sacas una foto de la montaña rusa mientras haces un "looping" conseguirás desbloquear otro nivel bonus más.

PORTAL RUNNER

• **Saltar de nivel:**
Pausa el juego, pulsa y mantén **L1** y pulsa:
●, ←, ●, → ●, ■, ←, ←, →, R2.
• **Salud al completo:**
Pausa el juego, pulsa y mantén **L2** y pulsa:
●, ●, ●, ■, ■, R2, R1, ↑, ●, ■.
• **Todas las secuencias FMV:**
En el menú principal, pulsa y mantén **L1** y pulsa:
←, →, ←, ↓, ↑, ↓, R1, ●, R2, ■. La opción "Movies" y "Extras", aparecerá en Opciones.

PRIMAL

Todos estos trucos se introducen en el menú de trucos. No olvides pulsar ■ para confirmar. Después, carga tu partida o empieza una nueva.
• **Invulnerable:** MONSTROUS o DEMONISE.
• **Escenas de Solum:**SNOWFLIGHT.
• **Escenas de Aquis:** CHARYBDIS.
• **Escenas de Aetha:** FLINTLOCK
• **Escenas de Volca:** SUNSTONE.
• **galería de tarot arcano:** ARCANUM
• **Los enemigos mueren con un ataque sencillo:** MORTIFIC.
• **Vídeo "Actors Featurette":** SEABREEZE.
• **Vídeos Bonus B:** AURORA
• **Vídeos Bonus C:** PSYCHOSIS.
• **Vídeos Bonus D:**MIRRORY.
• **Vídeos Bonus E:** ASCENDANT.

LAS CARTAS DEL TAROT

En Nexus
• Ve al patio de Solum y de Volca. Llegarás a un balcón con un cofre.

En Solum
• En el piso de arriba del Molino. Scree deberá subir por la pared lateral hasta la entrada.
• En una plataforma de madera en lo alto de la Torre por donde entras a las Madrigueras Ferai.
• En un baúl detrás de la palanca que abre la reja de la Torre del Valle.
• En el piso de arriba de una casa con escombros y barriles arriba del barrio pobre.
• Sobre una cueva del Campamento de Cazadores.
• En la cueva 9, a la derecha del Puente de la ciudad. Sólo podrás llegar por el Coliseo.
• Dentro de un baúl en las madrigueras Malkai que hay bajo la Torre de Herne.
• Dentro de un baúl, en el pasillo que comunica las Cocinas y el Hall de la Torre de Entrada.

En Aquis
• En una roca junto a la entrada por la playa a la Subestación de la presa.
• Dentro de un huevo en la Bahía.
• En la Subestación del Nido. Abre el conducto con la palanca escondida en la zona con huevos.
• En el suelo de la playa a la que llegas por el Foso de las Estacas.
• En lo más alto de la Torre de Purificación.

En Aetha
• Dentro del baúl que hay debajo de la Torre del portal donde comienza el nivel.
• En un baúl, en el piso de arriba del palacete.
• Dentro de un baúl, en el cobertizo de la Granja. Llegarás allí por la entrada de arriba que hay en la plaza principal.
• En la sala de Torturas del Calabozo.
• Dentro de un baúl, en el balcón de la derecha del salón de baile de la mansión Wraith.
• Escala la fachada del balcón que da al patio principal por la izquierda: mira en el suelo.
• En el suelo del Laberinto de la Mansión.

En Volca
• En la caverna que sobreel Foso de Lava.
• En la habitación de la Fisura Astral de las cámaras reales.
• En el segundo cuarto de tuberías: baja por la pared y cruza la tubería grande más abajo.
• En la sala del Encendedor 1: Sobre una cornisa baja a la derecha.
• En el túnel dentro de la sala del Encendedor 3.
• Detrás de los tronos en la Sala de los Dioses hay cuatro cofres. La Carta está en uno.
• Después de Goliat saldréis por un pasadizo lleno de rocas. Una tiene la carta.

PRO EVOLUTION SOCCER 3

• **características**
Desde el menú principal, abre la opción "Crear". Dentro de ella, elige la opción "Crear Jugador" y después la que indica "Introducir código". Ahora tendrás que introducir cuatro digitos. Introduce cualquiera de estos códigos, pero ten en cuenta que los de la izquierda aumentan en 5 puntos las características del equipo y los de la derecha los disminuyen en la misma cantidad.





• **Selecciones Nacionales:**

+ 5	- 5	Equipo
1000	2000	Austria
1001	2001	Belgium
1002	2002	Bulgaria
1003	2003	Croatia
1004	2004	Czech Republic
1005	2005	Denmark
1006	2006	England
1007	2007	Finland
1008	2008	France
1009	2009	Germany
1010	2010	Greece
1011	2011	Hungary
1012	2012	Ireland
1013	2013	Italy
1014	2014	Netherlands
1015	2015	Northern Ireland
1016	2016	Norway
1017	2017	Poland
1018	2018	Portugal
1019	2019	Romania
1020	2020	Russia
1021	2021	Scotland
1022	2022	Serbia
1023	2023	Slovakia
1024	2024	Slovenia
1025	2025	Spain
1026	2026	Sweden
1027	2027	Switzerland
1028	2028	Turkey
1029	2029	Ukraine
1030	2030	Wales
1031	2031	Cameroon
1032	2032	Egypt
1033	2033	Morocco
1034	2034	Nigeria
1035	2035	Senegal
1036	2036	South Africa
1037	2037	Tunisia
1038	2038	Costa Rica
1039	2039	Jamaica
1040	2040	Mexico
1041	2041	United States
1042	2042	Argentina
1043	2043	Brazil
1044	2044	Chile
1045	2045	Colombia
1046	2046	Ecuador
1047	2047	Paraguay
1048	2048	Peru
1049	2049	Uruguay
1050	2050	China
1051	2051	Iran
1052	2052	Japan
1053	2053	South Korea
1054	2054	Saudi Arabia
1055	2055	Australia
1056	2056	Classic Argentina
1057	2057	Classic Brazil
1058	2058	Classic England
1059	2059	Classic France
1060	2060	Classic Germany
1061	2061	Classic Italy
1062	2062	Cl. Netherlands

• **Clubes**

+ 5	- 5	Equipo
1063	2063	Bruxelles
1064	2064	Praha
1065	2065	North London
1066	2066	WM Village
1067	2067	Lancashire
1068	2068	W. London Blue
1069	2069	Merseyside Blue
1070	2070	W. London White
1071	2071	Yorkshire
1072	2072	Merseyside Red
1073	2073	Lloyd
1074	2074	Trad Bricks
1075	2075	Tyneside
1076	2076	N. East London
1077	2077	East London
1078	2078	Azur
1079	2079	Bourgogne
1080	2080	Aquitaine
1081	2081	Rhone
1082	2082	Languedoc
1083	2083	Normandie
1084	2084	Nord
1085	2085	Rhein
1086	2086	Rekordmeister
1087	2087	Westfale
1088	2088	Hanseaten
1089	2089	Hauptstadt
1090	2090	Ruhr
1091	2091	Weser
1092	2092	Peloponnisos
1093	2093	Athenakos
1094	2094	AC Milan
1095	2095	AS Rome
1096	2096	I Dotti
1097	2097	Rondinelle
1098	2098	I Mussi
1099	2099	Longobardi
1100	2100	Piemonte
1101	2101	Lazio
1102	2102	Parma
1103	2103	Tiberina
1104	2104	Triveneto
1105	2105	Museumplein
1106	2106	Feyenoord
1107	2107	Stadhuisplein
1108	2108	Lisbonera
1109	2109	Puerto
1110	2110	Esportiva
1111	2111	Valdai
1112	2112	Old Firm Green
1113	2113	Old Firm Blue
1114	2114	Manzanares
1115	2115	Guadalquivir
1116	2116	Galicia Sur
1117	2117	Galicia Norte
1118	2118	Cataluna
1119	2119	Chamartin
1120	2120	Donosti
1121	2121	Naranja
1122	2122	Constantinahce
1123	2123	Byzantinobul
1124	2124	Marmara
1125	2125	WE United
1126	2126	PES United
1127	2127	Jug. Freelance
1999	2999	Todos los equipos

LAS GEMAS DEMONÍACAS
En Solum
• En una de las salas de la Necrópolis.
• En la Cárcel.
• En la cueva 10, a la derecha del Puente de la Ciudad. Sólo podrás llegar por el Coliseo.
• En un montículo en la entrada a la Fortaleza.
En Aquis
• Dentro de un huevo, en la playa a la que llegas por el Foso de las Estacas.
• Dentro de un huevo, en la última Fisura Astral, después de la Subestación del Tórax.
En Aetha
• Dentro de un barril, en la cornisa de madera dentro de la casa que puedes abrir en la Aldea.
• Desde la plaza principal, baja por el arco de la izquierda y rompe los barriles que obstruyen una cornisa. Al final de la cornisa.
• En el segundo piso de la Biblioteca, en la Mansión Wraith.
• En el balcón de la izquierda del salón de baile.
• En el Laboratorio de Raum, sobre la escalera.
• Dentro de la fuente de sangre que hay en el patio principal de la Mansión.
En Volca
• En la sala de las tuberías después del Cuarto de Baño de Aceite. Scree tendrá que trepar hasta una plataforma en la entrada.
• Tras la columna de la derecha, en la sala de entrada de las cámaras inferiores.
• En el Encendedor 4, dentro de una roca.

PRISONER OR WAR

Para poner en marcha todos estos trucos, sólo tienes que introducir como passwords las siguientes palabras clave.

- **Ser informado de todos los eventos del día:** "alltimes".
- **Ser informado solo de los eventos principales:** "coretimes".
- **Objetos de intercambio infinitos:** "dino".
- **Seleccionar capítulo:** "gerleng5".
- **Primer capítulo:** "defaultm".
- **Ser informado solo de los eventos actuales:** "farleymydog".
- **Modo en primera persona:** "boston".
- **Modo distinto de juego:** "foxy".
- **Desafíos:** "fatty".
- **Guardias gigantes:** "muffin".
- **Aumentar la percepción:** "quincy".
- **Cambiar la fecha del juego por la que tenga tu consola:** "dt".
- **Una sorpresa:** "togsavecan".

PRO EVOLUTION SOCCER

COMANDOS BÁSICOS

•**Esprintar:** Pulsa **R1.** Tu jugador esprinta lo más rápido que puede. Tanto en defensa para seguir a un jugador rival, como en ataque para aprovechar un buen pase y ganar metros.

•**Correr:** Pulsando **R2,** tu jugador perderá punta de velocidad, pero ganará control de balón, ya que lo llevará más cerca del pie que en el esprint. Muy recomendable para preparar un regate o un tiro.

•**Andar:** Si pulsas **L1,** tu jugador irá más lento de lo normal, lo que le permitirá recortar a los rivales y moverte con mayor facilidad.

•**Salto,** con el botón **R3** harás que tu jugador salte por encima del rival para, por ejemplo, evitar una entrada dura o a un jugador caído.

LA MAGIA DEL PASE

Probablemente el movimiento más importante. Existen cinco tipos generales de pase que se activan desde el menú de configuración del mando. La diferencia entre ellos es la ayuda que recibes de la consola a la hora de ejecutarlos. En los tipos 1 a 3 tienes más ayuda, y son los recomendables al principio. Los tipos 4 y 5 son muy parecidos y en ellos cuenta más tu habilidad.

•**Pase raso:** Presionando ✖, realizas un pase en corto y raso, el más frecuente. Si presionas otra vez ✖, esto es ✖+✖, harás una pared en corto, letal cerca del área, especialmente si lo finalizas con un tiro.

•**Pared:** Además del típico "tuya mía" anterior, podrás hacer paredes mucho más efectivas con **L1** + ✖. Tras iniciar el pase con esta combinación, puedes concluir la pared pulsando ▲ (pase raso) o ● (pase elevado). Eso sí, debes pulsar cualquiera de estos botones antes de que se complete el primer pase. Si te arrepientes, porque el receptor del segundo pase esté marcado, por ejemplo, basta con que no pulses ningún botón para interrumpir la pared. Luego puedes realizar distintos tipos de tiro.

•**Pase elevado:** Presionando ●, haces un pase con más arco que potencia. Útil, por ejemplo, para sobrepasar la línea del medio campo, cambiar de banda, centrar al área...

•**Pase al hueco:** Presionando ▲, ejecutas un pase adelantado para aprovechar la salida en velocidad de un compañero. Este tipo de pase requiere de una buena visión de juego. Tendrás más posibilidades de éxito si es realizado por un jugador con esta habilidad específica. Puedes imprimir más potencia a los pases específicos, pulsando primero **L1** y a continuación el botón de pase. Así **L1**+● es un pase potente con menos arco, para salir al contraataque o buscando al hombre en punta. Mientras que **L1**+▲, es un pase raso más profundo, ideal para explotar la velocidad de tus extremos.

MOVIMIENTOS DEFENSIVOS

•**Cambiar de jugador:** Si quieres controlar a otro futbolista, cambia con **L1**. Es un buen recurso para agotar a un rival, pero cuidado no vaya a aprovecharse del cambio.

•**Presionar:** Hazlo pulsando ✖, así te meterás encima del rival y, si estás bien colocado, conseguirás quitarle el balón.

•**Tirarse al césped / deslizar / falta:** Presionando ●, de acuerdo con el momento en que lo hagas, puedes interceptar un pase, quitar un balón al contrario o cometer una falta grave. Un jugador con la habilidad específica de tirarse (sliding) y/o interceptación es muy útil.

•**Ayuda defensiva,** se activa pulsando ■. Al hacerlo el jugador de tu defensa más próximo a ti, te ayudará. Ten en cuenta que al utilizar este recurso, se han abierto huecos.

•**Despeje.** En ocasiones no hay que andarse con florituras y lo mejor es poner el balón lo más lejos posible de tu área, presionando para ello los botones ● ó ■.

MOVIMIENTOS OFENSIVOS

•**Tiro:** Podrás realizar distintos tipos de tiro, con ■. La potencia dependerá del tiempo que mantienes presionado el botón y se refleja en el medidor de potencia que se activa cuando tiras. Pulsando ■ +dirección, tu jugador realizará un tiro dirigido y potente, que cogerá más altura cuanta más potencia le imprimas. Así, un tiro raso requiere una simple pulsación. Presionando ■ y después **L1**, el balón cogerá efecto hacia arriba. Buen tiro para distancias cortas. Presionando ■ y después **R1,** el balón coge más potencia que altura. Es un tiro de larga distancia. Recuerda que para hacer estos dos últimos tiros, primero has de haber soltado ■ y entonces mantener presionado **L1** o **R1.** Pulsando dos veces ■, (primero has de activar esta opción en el menú de configuración), harás una vaselina ante la salida del portero.

•**Regate:** Si vas en carrera y pulsas **L2** dos veces tu jugador hará la bicicleta. Si pulsas, varias veces **L1,** te verás emulando a Denilsson y sus famosas bicicletas. Te recomendamos que acompañes el regate con una dirección, pues cuando tu jugador termina de hacer la bicicleta, se irá hacia la dirección que mantienesTienes más posibilidades de éxito si tu jugador tiene esa habilidad específica.

•**Amago,** si tu jugador tiene esta característica (denominada amagar/ball fake), puede amagar un disparo a puerta pulsando ■ y rápidamente después pulsando ✖. Los buenos marcadores son difíciles de engañar, pero con algo de práctica lo conseguirás hacer a la perfección.
Otra posibilidad es pulsar ■ y después ▲, acto seguido tu jugador no disparará y seguirá en la dirección que marques.

PRYZM



•**Magia ilimitada, todos los niveles desbloqueados y ser invencible:**
Introduce la palabra SUPREMEMAGIC como si fuera el nombre de tu partida al comenzar el juego.
• **Saltarte un nivel:**
Durante el juego, pulsa:
←,→, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓.

PRO EVOLUTION SOCCER 2

• **Actualización equipo holandés**
Seguro que te has dado cuenta de los nombres de los jugadores de Holanda no son lo que se dice muy reales, ¿verdad? Aquí tienes la lista para que los pongas como Dios manda.

Oranges025 • Van Der Sar
Oranges021 • Stam
Oranges008 • Frank De Boer
Oranges062 • V. Bronckhorst
Oranges019 • Reiziger
Oranges005 • Davids
Oranges004 • Cocu
Oranges011 • Kluivert
Oranges038 • Van Nistelrooy
Oranges018 • Overmars
Oranges013 • Makaay
Oranges015 • Melchiot
Oranges066 • Numan
Oranges037 • Van Bommel
Oranges051 • Bosvelt
Oranges020 • Seedorf
Oranges064 • R. De Boer
Oranges010 • Hasselbaink
Oranges045 • Bouma
Oranges065 • Van Hooijdonk
Oranges028 • Westerveld
Oranges106 • Moens

• **Actualización nombres de Clubes**
Si lo del equipo holandés es una faena, lo de los nombres de los clubes es de juzgado de guardia. En fin... a editar toca.

Celt • Celtic de Glasgow
Connacht • Rangers
Aragón • Manchester United
London • Arsenal
Liguria • Chelsea
Europort • Liverpool
Yorkshire • Leeds Utd
Lake District • West Ham Utd
Highlands • Newcastle Utd
Dublin • Aston Villa
Cataluna • Barcelona
Navarra • Real Madrid
Andalucia • Valencia
Cantabria • Deportivo de la Coruña
Provence • Monaco
Languedoc • Marsella
Normandie • Paris Saint Germain
Medoc • Bordeaux
Rijnkana • Ajax de Amsterdam
Noordzee • Feyenoord
Flandre • Psv Eindhoven
Marche • Inter de Milan
Piemonte • Juventus
Lombardia • Milan Ac
Umbria • Lazio
Emilia • Parma
Toscana • Fiorentina
Abruzzi • Roma
West Falen • Borussia Dortmund
Anhalt • Bayern de Munich
Ruhr • Bayern Leverkusen
Rheinland • Hamburger SV
Peloponn • Olympiakos
Byzantin • Galatasaray
Maramara • Dinamo de Kiev
Valdai • Spartak de Moscú
Selvas • Vasco de Gama
Mato gro • Palmeiras
Pampas • River Plate
Patagonia • Boca Juniors

• **¿Qué puedo hacer para que mi jugador vaya a por el balón?**
Con apretar rápidamente R1 y dirigir tu jugador hacia el balón bastaría, pero hay que tener en cuenta la condición de tu jugador. Para verla, ve al menú Ajuste Alineación y pulsa R1. Según el color y la posición de la flecha (roja y hacia arriba es la mejor) tu jugador tendrá más o menos ganas de ir a por el balón: elige a los jugadores con mejor condición.

• **¿Cómo puedo evitar que mi jugador toque una pelota que se va fuera?**
Pulsa a la vez **R1 + R2** y desbloquearás al jugador. Ya no seguirá la trayectoria del balón.

• **No consigo rematar nunca de cabeza, ya que la defensa rival siempre se adelanta.**
Controla a tu jugador cuando el balón va por el aire para adelantarte al rival. Para controlar a tu jugador en un balón aéreo, pulsa R2 a la vez que te mueves con el pad. Lo que conseguirás es que tu jugador no pierda de vista en ningún momento la trayectoria de la pelota y a la vez puedas regular tu posición de remate. También es aconsejable que saques el corner con el botón R2 apretado, para que el balón vaya más alto y te dé más tiempo.

PRO RACE DRIVER

Introduce los siguientes códigos en la pantalla de bonificación, dentro de opciones.

- **Más daño en las colisiones:** Damage
- **Manejo del coche más realista:** Sim
- **Ver los créditos del juego:** Credits
- **Todos los coches (Carrera Libre):** Cars
- **Todas las pistas (Carrera Libre):** Tracks

PROJECT EDEN

• **Modo trucos:**
Pulsa ✖ para que aparezca el menú de equipo. Luego, pulsa y mantén **Select**,después ← y ↑ para rotar en el sentido de las agujas del reloj 3 veces y luego del revés otras 3 veces. Verás que aparece un icono en la parte inferior derecha de la pantalla. Márcalo y pulsa ✖.

PROJECT ZERO

• **Battle Mode:** Termínate el juego una vez.
• **Desbloquear el modo Nightmare:**
Termínate el Battle Mode una vez.
• **Final auténtico:**
Completa el juego en la dificultad "Nightmare".
• **Desbloquear la selección de capítulos:**
Completa el juego en el nivel de dificultad "Nightmare" para desbloquear la selección de capítulos en el modo Historia.
• **Desbloquear la lista de fantasmas:**
Termínate el juego una vez y tendrás la descripción de los fantasmas que hayas "captado".
• **Nuevos trajes:** Termínate el juego una vez.
• **Tests de sonido:** Termínate el juego una vez.
• **Funciones especiales de la cámara:**
Termínate la aventura una vez y tendrás disponibles varias opciones especiales nuevas que podrás adquirir la siguiente vez que juegues.



[Q]

QUAKE 3: REVOLUTION

• **Pasar de nivel:**
Mientras estás jugando una partida, pulsa y mantén **L1 + R1 + R2 + Select** y pulsa la siguiente combinación de botones:
✖, ●, ■, ▲, ✖, ●, ■ y ▲.

[R]

RATCHET & CLANK

Podrás realizar todos estos trucos después de haber vencido a Drek, el enemigo final. Ve a la opción "Ventajas" y realiza estos movimientos:

• **Modo Cabezón (Clank):**
Voltereta atrás, Hipermandoble, Golpe Cometa, Doble Salto, Hipermandoble, Voltereta lateral a la izquierda, Voltereta lateral a la derecha, Segundo giro completo.

• **Modo Cabezón (Enemigos):**
Salto propulsado, Voltereta atrás (3 veces), Salto propulsado, Voltereta atrás (3 veces), Salto propulsado, Voltereta atrás (3 veces), Segundo giro completo.

• **Modo Cabezón (para personajes no jugadores):**
Voltereta lateral a la izquierda, Voltereta lateral a la derecha, Voltereta atrás (2 veces), Golpe Cometa, Doble Salto, Ataque Cometa, Hipermandoble.

• **Modo Cabezón (Ratchet):**
Voltereta atrás (3 veces), Segundo giro completo, Salto propulsado, Segundo planeo completo.

• **Salud al máximo (invulnerabilidad):**
Golpe Cometa (4 veces), Voltereta atrás, Segundo giro completo, Voltereta atrás, Segundo giro completo, Golpe Cometa (4 veces).

• **Niveles invertidos:**
Salto lateral a la izquierda (4 veces), Combo de tres golpes con la llave inglesa, Hipermandoble, Doble salto lateral a la derecha, Salto lateral a la derecha (3 veces), Doble salto, Segundo giro completo.

• **Efecto muy curioso en pantalla:**
Saltar paredes (10), Dolbe salto, Hipermandoble.

RAYMAN 3

• **Energía Extra:**
Tu energía se incrementará por cada seis jaulas que cojas. Hay un total de 60.

RAYMAN 2: REVOLUTION

• **Modo de trucos:**
Ve a cualquier mapa y en la pantalla de opciones, selecciona "Sonido" e ilumina la opción "Apagado". Ahora con **L1** y **R1** apretados, pulsa: **L2, R2, L2, R2, L2, R2.**

• **Niveles de bonus ocultos:**
En el menú principal, selecciona Opciones, después Idioma y por último Voces. En este menú, ilumina la opción "Raymanian" y simultáneamente pulsa y mantén **L1** y **R1**. Mientras pulsa: **L2, R2, L2, R2, L2, R2.**



RAYMAN M

• **Activar trucos:**
En el menú principal, elige una nueva partida. Crea un archivo nuevo, escribe uno de los siguientes códigos y confirma pulsando **L2 + ■ + ●**. Verás un mensaje.

• **Todos los personajes:** PUPPETS
• **Todas las carreras:** ALLTRIBE
• **Todos los niveles:** ALLRAYMANM
• **Todos los niveles (modo 1):** FIELDS
• **Todas las carreras (modo 1):** TRACKS
• **Todos los niveles Battle (en modo 1 Lum Spring):** ARENAS
• **Todos los niveles Battle:** ALLFISH
• **Todos los "skins":** CARNIVAL
• **Mapas con imagen antigua:** OLDTV
• **Modo 3D con gafas 3D:** 3DVISION

Una vez has introducido el código, ya no puedes guardar la partida. No puedes validar ningún código sin tener una tarjeta de memoria.

RC REVENGE PRO

Pulsa estas secuencias en el menú principal.
• **Todos los circuitos: L1, R1, R2, ■, ●.**
• **Todos los coches: L1, L2, R1, R2, ●, ■.**
• **La próxima copa: L1, R1, R2, L2.**

READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2

Los trucos se activan pulsando estas secuencias en la pantalla de selección de personaje:

• **Todos los personajes disponibles:**
←, ←, →, R2, ←, →, →, R1, R1, R2.
La incógnita en la esquina inferior derecha es el "boxeador aleatorio". Antes de que elijas esa opción, pulsando la ✖, pulsa primero el ■ para cambiar su traje.
• **Freak E. Deke y Michael Jackson:**
R1 (13 veces), **R2, R1** (10), **R2.**
• **Boxeadores gordos:**
→, →, ↑, ↓, →, R1, R1, R2.
• **Guantes grandes: ←, →, ↑, ↓, R1, R2.**
• **Boxeador extremadamente delgado:**
→, →, ↑, ↓, →, R1, R2.
• **Boxeador Zombi: ←, ↑, →, ↓, R1, R1, R2.**
• **Super truco:**
←, →, ←, ←, →, ↑, ↓, R1 (5 veces), **R2**
Si lo has hecho bien, oirás un sonido. Pulsa ■ cuando selecciones un personaje para cambiarle el traje entre todos los que hay.
• **Todos los entrenamientos hechos:**
←, ↓, ↑, ↓, ↑, R1 (20 veces), **R2.**
• **Año Nuevo: →, ↑, ↓, ↓, ↓, R1, R2.**
• **San Valentín: →, ↑, ↓, ↓, ↓, R1, R1, R2.**
• **San Patricio: →, ↑, ↓, ↓, ↓, R1, R1, R1, R2.**
• **El Día de la Independencia:**
→, ↑, ↓, ↓, ↓, R1, R1, R1, R1, R1, R2.
• **Halloween: →, ↑, ↓, ↓, ↓, R1,** (6 veces), **R2.**
• **Día de Acción de Gracias:**
→, ↑, ↓, ↓, ↓, R1 (7 veces), **R2.**
• **Navidad: →, ↑, ↓, ↓, ↓, R1** (8 veces) **R2.**
• **Cabezas grandes:**
→, →, ↑, ↑, →, R1, R1, R1.
• **Juego rápido:**
→, →, ↑, ↓, →, R1, R1, R1, R1, R2.
• **Modo de hipervelocidad:**
←, ←, ↓, ↑, ↓, →, →, R1 (19 veces) **R2.**
• **Cámaras adicionales:**
R1 (20 veces), **R2, R1, R2, R1** (21), **R2, R1**(18), **R2, R1** (9), **R2, R1** (14), **R2, R1** (5), **R2, ←, →, ↑, ↓, R2.** Pausa el juego y verás 15 nuevos ángulos.
• **Comenzar en una final:**
R2, ↓, →, ↑, ←, R1, (6 veces), **R2, R1, R1, R2.**
• **Ver los títulos del final:**
En el menú principal, pulsa **→, →, →, ↓, R1, R2.**
• **Rumble 1 completo:**
Pausa el juego y pulsa:
R1, R2, ↓, ↑, ↑, ←, R1, R1, R1, R2.
• **Rumble 2 completo:**
Pausa el juego y pulsa esta combinación:
R1, R1, R2, ↓, ↑, ↑, ←, R1, R1, R1, R1, R2.
• **Rumble 3 completo:**
Pausa el juego y pulsa:
R2, R1, R1, R2, R1, R2, R1, R1, R1, R1, R2, ←, →, ↑, ↓.

RATCHET & CLANK 2: TOTALMENTE A TOPE

• **Recompensas por conseguir Puntos de Habilidad:**
Conseguirás los siguientes extras cambiándolos por el número requerido de Puntos de Habilidad.
- Cabeza grande para Ratchet: 5 puntos.
- Esmóquin para Ratchet: 7 puntos.
- Cabeza grande para Clank: 10 puntos.
- Niveles invertidos: 12 puntos.
- Cabezas grandes para los personajes que te encuentras en el juego: 15 puntos.
- Traje de payaso: 20 puntos.
- Enemigos con cabeza grande: 25 puntos.
- Ropa de playa: 30 puntos.

• **Aspecto nevado para Ratchet:**
Supera los niveles del Desafío Imposible.

• **Nivel Insomniac Museum:**
En el planeta Otwock, quedate junto a la fuente a las 3:00 de la mañana para ser teleportado a ese nivel secreto. Si no tienes ganas de esperar, puedes acceder al nivel también utilizando el menú "Atajos", que se desbloquea después de derrotar al enemigo final la primera vez que superas el juego y obteniendo todas las armas, todos los cacharros y todos los Puntos de Habilidad. En este nivel secreto, puedes ver personajes y niveles que no se usaron en el juego.

• **Armas gratuitas:**
Juega con una tarjeta que tenga grabada una partida del primer Ratchet & Clank y tendrás las cinco armas que el juego te ofrece.





RED CARD

• **Equipo de los Monos:**
Conquista el continente africano y vence al equipo de los Monos en el modo Torneo Mundial.
• **El equipo de los Delfines:**
Vénceles en el modo Torneo Mundial y conquista Australia. Lograrás el estadio Nautilus.
• **Desbloquear el modo Finales:**
Gana todos los partidos en el Torneo Mundial.
• **El equipo de los SWAT:**
Vénceles en el Torneo Mundial y conquista Norteamérica. Conseguirás el estadio Nova City.
• **Equipo de los Samurai:**
Conquista Asia en el modo Torneo Mundial y vénceles. Conseguirás el estadio Youhi Gardens.

RED FACTION

• **Acabar con todos los enemigos:**
Lanza una mina remota contra un enemigo. Si le da, se pondrá a gritar y correrá como un loco en vez de dispararte. Déjale hasta que lo encuentren más guardias y entonces, detona la bomba.

RED FACTION 2

Introduce estos códigos en la pantalla de trucos.
• **Balas silenciosas: ●, ●, ●, ●, ▲, ✖, ●, ●.**
• **Explosiones silenciosas:**
▲, ●, ✖, ■, ▲, ●, ✖, ■.
• **Lluvia de fuego: ■** (8 veces).
• **Salud más grande de lo normal:**
✖, ✖, ■, ▲, ■, ▲, ●.
• **La muerte camina: ✖** (8 veces).
• **Munición infinita: ■, ▲, ✖, ●, ■, ●, ✖, ▲.**
• **Granadas infinitas: ●, ✖, ●, ■, ✖, ●, ✖, ●.**
• **Versión del director:**
■, ✖, ●, ▲, ●, ✖, ■, ●.
• **Balas rápidas: ●, ■, ●, ■, ✖, ✖, ▲, ▲.**
• **Seleccionar nivel:**
●, ■, ✖, ▲, ■, ●, ✖, ✖.
• **Muertes graciosas: ▲** (8 veces).
• **Todos los trucos activados:**
■, ●, ▲, ●, ■, ✖, ▲, ✖.

REIGN OF FIRE

Estos trucos se activan pulsando las siguientes secuencias en el juego.
• **Invulnerable:**
✖, ▲, ←, →, ●, ↑, ↓, ↓, →, ●, ●.
• **Superar el nivel: ■, ▲, ←, ↓, ■, ●.**
• **Quemarlo todo: ■, ▲, ←, ↓, ■, ●.**
• **Daño Extra: ✖, ▲, ←, ↑, ←, ▲, ●, ←.**
• **Desbloquear niveles:**
En el menú principal, pulsa:
↑, ←, ●, ●, ←, ←, ■, ↓, ↑, ●.

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X

RESOLUCIÓN DE PUZZLES:

• **Sacar a Steve de la trampa:** En la entrada del palacete, al intentar salir, oirás un grito de Steve. Corre hacia él y te darás cuenta de que ha caído en la misma trampa que tú. Para liberarle, examina el panel de control. Se te pedirá que marques dos de los seis objetos que hay en el panel: el C y el E, es decir, las dos pistolas.

• **Coordenadas de la cámara del Laboratorio de Experimentación Biológica:**
De la zona central de la sala de control, donde has encontrado un ordenador con datos sobre el Albinoid, coge las granadas que hay al lado y ve hacia el fondo de la estancia. Allí, con la mesa de mandos, podrás manejar una cámara situada en el laboratorio de experimentación biológica. Muévela hasta las coordenadas (XR: -009; YR:040) y enfocarás a un cuadro rojo con un esqueleto. Usa el zoom (✖) y verásla cifra 1126, que es el código para la sala de experimentación.

Abrir la caja de música: Tras visitar las instalaciones de entrenamiento, vuelve al palacete. Coloca en tu inventario las dos Lugers y ve hacia la puerta del fondo. Verás dos huecos donde colocar las pistolas. Hazlo y se abrirá a una especie de despacho, donde encontrarás un cargador y un memorándum encima de la mesa que pone:
1º número: izquierda, derecha.
2º número: izquierda.
3º número: derecha.
4º número: derecha, derecha, derecha.
A su lado hay un ordenador que debes encender. te pedirá un password y se encenderá una luz en la caja de música de la pared. Examina el reloj: tiene un par de botones y una "ventanita" en la que se muestra un número. Debes pulsar los botones izquierdo y derecho siguiendo las instrucciones del memorándum. Obtendrás como resultado 1971. Esta cifra es la que debes introducir en el ordenador. La caja de música se retirará y dejará al descubierto una puerta secreta.

• **Puzzle de los cuadros:** Cada cuadro tiene un botón. Debes pulsarlos en este orden:
1º: Mujer con una taza.
2º: Hombre con dos niños.
3º: Hombre pelirrojo con una taza.
4º: Hombre pelirrojo con un plato.
5º: Anciano con plato.
6º: Hombre rubio con un candelabro.
Pulsa ahora el del cuadro del niño que hay subiendo los escalones y aparecerá el del "nuevo maestro": Alexia Ashford.



• Conseguir la réplica de la Luger:
En un rincón de uno de los muchos pasillos del palacete encontrarás una tapa de alcantarilla. Entra en la sala que hay junto a esta alcantarilla y, además de encontrar una máquina de escribir o un baúl, descubrirás un cuadro en la pared. Si lo examinas descubrirás una frase de la cual debes tomar buena nota. En el extremo contrario hay una mesita con cajones. Para abrirlos, introduce una clave del cuadro: **RO, VR, AZ, MR.**
Puzzle de los depósitos de aceite: Cuando estés en el puente levadizo, verás que al accionar la palanca del panel de control, ésta no funciona. Cruza hasta el otro extremo y entra por la puerta. A la izquierda verás un panel que representa el estado de los depósitos de aceite del mecanismo que hace que el puente se mueva. Hay tres compartimentos: uno de 3 litros (centro), otro de 5 (derecho) y otro de 10 litros (abajo). Tienes que hacer que el depósito de abajo contenga 7 litros exactos, combinando las cantidades de los de arriba. Hazlo así:
1. Echa el contenido del de 3 litros en el de abajo dos veces.
2. Pasa el líquido del de 5 litros al de 10, quedándote en el primero un litro.
3. Vacía el deposito de abajo pulsando el botón de la derecha.
4. Trasvasa ahora el único litro que queda en el de 5 al de 10.
5. Vacía el de tres litros dos veces en el de abajo para obtener los 7 litros.
• Extras:
Ránking: Dependiendo de cómo lo hagas, obtendrás un rango al final de la aventura, que puede ir desde la A (el mejor) hasta el E.
Para ello, se tendrán en cuenta tres cosas: el tiempo que has tardado en terminar, las veces que has salvado y el número de sprays utilizados. Cuanto más bajas sean estas cifras, mejor será el ranking que obtengas. Si consigues al final un rango A, la próxima vez que juegues tendrás un lanzamisiles con munición infinita en el modo principal de juego. Para obtener dicho rango, tienes que cumplir los siguientes requisitos:
No usar ningún spray. No salvar la partida. No continuar ni una sola vez. Ayudar rápidamente a los distintos personajes que se encuentran en apuros: a Steve cuando se queda atrapado, llevarle el hemostático a Rodrigo y darle el suero a Claire. Y por último, tienes que conseguir finalizar el juego en menos de 4 horas.
Si lo logras, podrás coger el lanzacohetes en el primer baúl que encuentres en el juego.
Modo Batalla: Aparece tras finalizar la aventura con cualquier ránking y podrás jugar en tercera o en primera persona. En él tomarás el control de alguno de los personajes y te lanzarás contra una auténtica horda de enemigos, empuñando distintas armas con munición infinita.
Dispondrás de un tiempo límite y tendrás que hacer uso de las tácticas que has aprendido durante el juego, como aprovechar los bidones explosivos. Cada uno de los personajes se enfrentará a un "jefe" al finalizar la misión.
Al principio sólo podrás elegir a Chris y a Claire, a los que hay que sumar a Steve, si cogiste la réplica de la Luger. Jugando con cada uno de ellos podrás conseguir otros personajes y armas:
• Wesker: acaba el modo Batalla con Chris.
• Claire alternativa: acábalo con la Claire original
• Cañón de pulsos: obtén un rango A con todos los personajes (sí, sí, sabemos que es difícil, pero no imposible). Además, si visitas el casino del palacete y juegas a las tragaperras, obtendrás el "Informe Especial".

RESIDENT EVIL DEAD AIM

• Jugar con Fongling:
Completa el juego en cualquier dificultad y graba. Comienza una nueva partida desde la partida grabada y selecciona "Yes" cuando te lo avisen. De esta forma, jugarás con ella. El juego será igual que con con Bruce.
• Título de comienzo alternativo:
Completa el juego una vez para cambiar los colores de la pantalla del título.
• Volver a jugar con más armas:
Completa el juego con varios rangos y modos de dificultad para desbloquear nuevas armas con las que empezar el juego la siguiente vez.
• Dificultad Fácil, rango A: Todas las pistolas y la escopeta.
• Dificultad Fácil, rango S: Todas las armas, excepto el rifle de partículas.
• Dificultad recomendada, rango A: Todas las armas excepto el rifle de partículas.
• Dificultad recomendada, rango S: Todas las armas menos el rifle de partículas con munición infinita.
• Dificultad Extrema, rango A: Todas las armas menos el rifle de partículas con munición infinita.
• Dificultad Extrema, rango S: Todas las armas con munición infinita.

RESIDENT EVIL GUN SURVIVOR 2

• Desbloquear el Secret Report:
Hazte con todos los mensajes distribuidos en los niveles para conseguir desbloquear el Secret Report, el cual aparecerá en la pantalla principal. Cada uno de los mensajes abre uno de los 5 ficheros del Secret Report.
• Modo de juego VS Roach:
Termina el primer decorado en modo Dungeon.
• Panzerfaust para el modo VS Roach:
Termínate las 5 lecciones del modo VS Roach.
• Chris Redfield en el modo Dungeon:
Termínate la sexta misión del nivel Inferno para conseguir a Chris Redfield y además, con munición infinita para el Linear Launcher.
• Rodrigo en modo Dungeon:
Termínate todos los decorados Donjon que abarcan el nivel Inferno y conseguirás que Rodrigo te acompañe durante el resto del juego, justo detrás de ti y con un cuchillo, lo cual no te vendrá del todo mal para respirar un poco.

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: OPERATION RESURRECTION

• Referencias peliculeras:
Vale, vale, no son trucos, son sólo curiosidades... Si os fijáis, la música del menú principal del juego ha sido extraída de la película "Aliens": es la pista 13, llamada "Futile Escape2, perteneciente a la edición de lujo de la banda sonora del film.
Por otro lado, durante la última parte del juego, todos los efectos de sonido del radar, las máquinas, los generadores… están tomados de la película "2001: Odisea en el Espacio".

REZ

• Desbloquear la Zona 5:
Supera las Zonas 1 y 4 al 100 %.
• Nuevos tipos de tiro en el juego:
Cumple cada uno de estos requisitos en la opción "Score Attack".
• Tipo 1: Supera una zona 5 veces.
• Tipo 2: Supera una zona 10 veces.
• Tipo 3: Supera una zona 15 veces.
• Tipo 4: Supera una zona 20 veces.
• Tipo 5: Supera una zona 25 veces.
• Tipo 6: Supera una zona 30 veces.
• Nuevos modos de cámara:
Cumple estos requisitos en "Score Attack".
• Vista cercana: Queda el primero en 2 zonas.
• Vista alejada: Queda el primero en 3 zonas.
• Vista dinámica: Queda el primero en 4 zonas.
• Primera persona: Queda primero en 5 zonas.
• Nuevas formas del personaje:
Consigue el 100% en la clasificación Shoot Down en el número de zonas indicadas o acumula las horas de juego que necesites.
• Forma Zero: aparece a la vez que la segunda.
• Segunda forma: 1 zona superada o 5 horas.
• Tercera forma: 2 zonas superadas o 6 horas.
• Cuarta forma: 3 zonas superadas o 7 horas.
• Quinta forma: 4 zonas superadas u 8 horas.
• Forma final: 5 zonas o 9 horas de juego.
• Los aliens de Space Channel 5:
Consigue el 100% de la clasificación Shoot Down en todas las zonas o acumula 10 horas de juego.
• Opción oculta Overdrive infinita:
Consigue muchas (muchísimas) Smart Bombs clasificándote en primer lugar en Boss Rush.
• Desbloquear Trance Mission:
Consigue quedar en primer lugar en Lost Area.
• Inmunidad:
Termina el Direct Assault-Trance. La inmunidad estará dentro de las opciones Beyond.
• Niveles en el modo Score Attack:
Termina este modo con dificultad Normal.
• Acceder a Lost Area:
Termina la zona 5 en Normal o acumula 5 horas.
• Modo de juego Boss Rush:
Consigue al menos el 95% de la clasificación Shoot Down en las zonas 1 a 5 en modo Normal.

RIDGE RACER V

• Cambiar el aspecto de la Intro:
Durante la introducción, pulsa **L1** y **R1** para cambiar de tres formas distintas su aspecto. Pulsando **R1** una vez la intro será en blanco y negro, pulsando 2 veces lo verás con un tinte amarillo, pulsando 3 veces lo verás más borroso. Pulsa **L1** para volver atrás los efectos.
• Información curiosa en pantalla:
Cuando estes corriendo en un circuito, con la vista en tercera persona activada, pulsa **Select** para hacer que aparezca una ventana de información, que entre otras cosas, refleja la cantidad de presión que usas al girar. Pulsando nuevamente **Select**, la ventana desaparece.
• Poder jugar con Pac-Man:
Corre 3.000 km y la pista Pac-Man se abrirá. Si ganas en esa pista, el coche de Pac-Man y los Fantasmas estarán disponibles.

ROBOTECH: BATTLECRY

• Pantalla para introducir los trucos :
En el menú principal, selecciona la opción "Partida nueva" y entra. En la siguiente pantalla, pulsa y mantén **L1+L2 +R1+R2** y rápidamente pulsa ←, ↑, ↓, ✖, →,▲ y **Start**. Aparecerá en pantalla un teclado para que introduzcas cualquiera de los siguientes trucos.
• Seleccionar nivel: WEWILLWIN.
• Invencible: SUPERMECH.
• Niveles multijugador: MUTIMAYHEM.
• Los mapas completos: MISSMACROSS.
• Todas las medallas: WHERESMAX.
• Un disparo mata con la ametralladora: BACKSTABBER.
• Un disparo mata con el rifle de francotirador: SNIPER.
• Recarga de ametralladoras más rápida: SPACEFOLD.
• Recarga de misiles rápida: MARSBASE.
• Recarga rápida: MIRIYA.
• Modo "al revés": FLIPSIDE.
• Desactivar trucos: CLEAR.

ROCKY

para introducir estos trucos, en el menú principal, pulsa y mantén **R1** y pulsa:
• Velocidad de boxeo 2X: ↓, ←, ↓, ↑, →, **L1**.
• Boxeadores y arenas: →, ↓, ↑, ←, ↑, **L1**.
• Daño de pegada 2X: →, ↓, ←, ↑, ←, **L1**.
• Boxeadores, arenas y Mickey Goldmill: ↑, ↓, ↓, ←, ←, **L1**.
• Estadísticas máximas modo Película: →, ↓, ↓, ↑, ←, **L1**.
• Estadísticas al máximo modos Torneo y Exhibición: ←, ↑, ↑, ↓, →, **L1**.
• Boxeadores por defecto, arenas y la estatua de Rocky: →, →, →, ←, →, **L1**.
• Ganar los combates en el modo Película: →, →, ←, ←, ↑, **L1**.
Después, durante la pelea pulsa **L2** + **R2**.
• Conseguir la estatua de Rocky:
Supera el modo Película jugando con la configuración Contrincante.
• Conseguir el Torneo clase plata:
Supera la versión Bronce del torneo Knockout.
• Conseguir el Torneo clase oro:
Supera la versión Plata del Torneo Knockout.
• Conseguir el Mickey Goldmill:
Supera el modo Película jugando con la configuración Campeón.

RTX RED ROCK

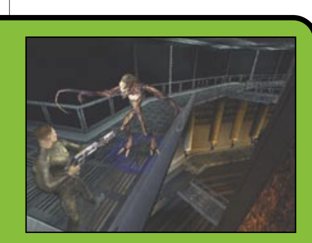
• Modo "Progressive scan":
Necesitas una televisión con "Progressive scan" para que funcione este truco. Ve a "Opciones", después a la sección "Códigos" e introduce éste: →, ↑, →, →, ↑, →, →, →, ↑, →. Tendrás que resetear cuando la pantalla se vuelva azul.

RUMBLE RACING

Sitúate sobre la opción del menú "Cargar/Salvar" y pulsa →. Verás la opción "Passwords". Selecciónala e introduce estos códigos. Si alguno de estos códigos no funciona, cambia la letra "O" por el número "0", "B" por "8" o "I" por "1".
• Desbloquear coches:
• Gamecus: BSUIGASUM
• XXS Tomcat: NALDSHHSD
• Sporticus: OPSRTISUC
• Stinger: AMHBRAAMH
• Buckshot: UBTCKSTOH
• Van Itty: VTYANIYTT
• High Roller: HGIROLREL
• Redneck Rocket: KCEROCTEC
• Revolution: PTOATRTO1
• Road Trip: ABOGOBOGA
• Vortex: 1AREXT1AR
• Interceptor: CDAAPTN1A
• Thor: THTORHROT
• Contraseñas del modo Campeonato:
KOZIEC1PU / KZOIEC2P1 / OORKIEPUC
• Circuitos y coches correspondientes:
• Copa Pro 2 + circuito Passing Falls Down + coche The Cataclysm: P1PROC1PU.
• Copa Pro 3 + circuito Passing the Gauntlet + coche The Escargot: Q2PROC2YT.

RUN LIKE HELL

• Activar los tucos:
En la pantalla de inventario pulsa
L1 + L2 + L3 + R1 + R2 + R3.
Necesitas hacerlo cada vez que quieras introducir un truco:
•Rellenar salud:
↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ✖, ●.
•Rellenar armadura:
■, ●, ✖, ▲, ●, ■, ▲, ✖, L3, R3.
•Desbloquear vídeo musical:
←, ←, ←, ●, ●, ✖, L1, L1, R1, .
•Los créditos:
✖, ■, ▲, ●, →, ↑, ←, ↑, ✖, ↑.
•Daño máximo (con el rifle):
L3, L3, L3, ■, ▲, ●, ✖, R3, R3, R3.



•Daño máximo (con pulso):
←, →, ●, ↓, ←, ✖, ↓, ↑, ✖, ▲.
•Daño máximo (con recortada):
✖, ✖, ✖, ✖, L3, R3, ↑, ↓, ←, →.
•Daño máximo (con lanzarrayos):
✖, ■, ▲, ●, ✖, ●, ▲, ■, ✖, ↑.

- Copa Elite 1 + circuito Passing Surf and Turf + coche The Road Kill: AEPPROPUC.
- Copa Elite 2 + circuito Passing Coal Cuts + coche The Jolly Roger: ILETEC1MB.
- Copa Elite 3 + circuito Passing Wild Kingdom + coche The Malice: ILCTEC2VB.
- Copa Elite 4 + circuito Passing Over Easy + coche The Direwolf: ILQTEC3PU.
- Copa EA Elite + circuito Passing Outer Limits + coche The Blue Devil: LEAITEPUC.
- Copa EA Stunt + vídeo Grand Champion: YEAMPLOWW.
- Circuíto Circus Minimus: ZEAGTLUKE.
- Copa EA Stunt + vídeo Grand Champion: YEAMPLOWW.
- Desbloquear Copa EA Elite + circuito Passing Outer Limits + coche The Blue Devil: LEAITEPUC.

RUNE

Pausa el juego y pulsa estas secuencias.
- **Modo Dios:** ■, ●, ←, →, ●, ■.
- **Poder al máximo:** ↑, ↓, ←, →, ■, ●.

RYGAR: THE LEGENDARY ADVENTURE

- **Resetear el juego mientras juegas:**

Pulsa **Start + Select** mientras juegas.
- **Bonus de repetición:**

Completa el juego y graba la partida. Empieza una partida nueva en cualquier dificultad y empezarás con las mismas estadísticas de ataque y defensa, así como con todas las Mystic Stones.
- **Modo Fácil:**

Muere tres veces con la dificultad en Normal.
- **Modo Difícil:**

Completa el juego (incluido el nivel Necropolis Cave) con la dificultad Normal.
- **Modo Legendario:**

Supera el juego (incluido el nivel Necromandio Cave) en Difícil.
- **Desbloquear Guitarmor:**

Completa el juego (incluido el nivel Necropolis Cave) con la dificultad Normal.
- **Liberar Hamburgarmor:**

Completa el juego (incluido el nivel 30 de Necromandio Cave) en Modo Difícil.
- **Desbloquear Pizzarmor:**

Completa el juego (incluido el nivel Necropolis Cave) con la dificultad Fácil o superior.
- **Abrir Rollerarmor:**

Completa el juego (incluido el nivel Necromandio Cave) en Modo Difícil.
- **Modo One World:**

Completa el juego (incluido el nivel Necropolis Cave) en cualquier dificultad.

LOCALIZACIÓN LAS MISTYC STONE.

•**Athenea:** En lugares aleatorios, como el Templo de Elysion, tras un bloque grande que tendrás que mover; en el Laberinto, al romper la Estatua del Guerrero; en el nivel de dificultad Legendary, tras batir al Minotauro Invisible del Hades...

•**Ares:** Suele aparecer en el nivel 5 de la cueva Necromandio; en el Templo de Elysion; en el Templo de Poseidonia cerca del fuego azul...

•**Nemesis:** En el Laberinto, rompe la pared de malla y después la pared.

•**Hephaestos:** En la entrada del Templo de Poseidonia. Usa el gancho.

•**Hera:** En las Montañas de Othrys. Déjate caer por el tercer saliente en el camino de la montaña.

•**Tanatos:** En el Laberinto. A un lado de la Estatua de León para salvar, en el piso al que llegas después de subir por los engranajes.

•**Hermes:** En el patio. Dentro de una vasija a la izquierda de la puerta en Geryon Hill.

•**Artemis:** Vuelve al Coliseo cuando puedas mover bloques. Está tras una puerta sellada en una zona nueva de la planta baja.

•**Persephone:** Al volver de Othrys, en el puente que rompes con un interruptor.

•**Demeter:** En el Laberinto te la dará uno de los malos voladores con los que luchas en el puente.

•**Nike:** Junto al punto para salvar al principio de las Montañas Othrys.

•**Aphrodita:** En el templo donde consigues el Escudo Heavenly. Vuelve cuando puedas usar el Escudo como gancho.

•**Notus:** En el tramo de rocas móviles al cruzar antes de llegar a la entrada de Arcadia.

•**Apollo:** Juega en nivel Legendary. La verás al derrotar a los Cíclopes de Tartarus.

•**Dionysius:** En dificultad Difícil al batir a algunos enemigos al azar. Nos es imposible decirte cuáles, porque es diferente cada vez.

•**Hestua:** Dificultad Fácil, en una columna del Templo de Elysion al acabar con Sphinx.

•**Zephyrus:** La encontrarás de forma aleatoria, en el nivel Normal, en el Patio Principal.

•**Boreas:** En Arcadia, cerca de donde consigues la habilidad para mover los bloques. Encuentra el bloque final y empújalo. Súbete encima y salta: Rygar se enganchará a una esfera que no se ve y subirá a una roca móvil. Ve hasta lo más alto y salta a las rocas de abajo.

•**Eurus:** De manera aleatoria antes de entrar en el Templo de Poseidonia.

•**Clotho:** En una cornisa con una columna de las Montañas de Othrys a la que no puedes llegar con el Escudo. Usa un gusano para lanzarlo a la columna. Pasa por encima hasta la cornisa y rompe la Estatua Plateada.

• **Hypnos:** En el nivel 25 de la cueva del Necromandio, con dificultad Normal.

•**Morpheus:** En el nivel 25 de la cueva del Necromandio, dificultad Difícil.

•**Lachesis:** En el nivel 25 de la cueva del Necromandio, pero en dificultad Legendary.

•**Atropos:** Otra aleatoria que conseguirás acribillando malos en las Torres del Laberinto.

•**Eirene:** Después de luchar con Sphinx en una de las columnas. En dificultad Legendary.



SCOOBY DOO: NIGHT OF THE 100 FRIGHTS

Estos trucos se introducen pausando el juego y pulsando y manteniendo presionados los botones **L1+L2+R1+R2**.

A continuación, pulsa rápidamente las siguientes secuencias en función del truco que quieras.
- **Todos los power-up:**
  ●, ■, ●, ■, ●, ■, ■, ■, ●, ●, ■, ●, ●, ●.
- **Todas las secuencias FMV:**
  ■, ■, ■, ●, ●, ●, ■, ●, ■.
- **Ver los créditos del juego:**
  ■, ●, ●, ■, ●, ■.
- **Bonus de vacaciones:**

Cambia la fecha de sistema de tu consola por las que te damos y notarás cambios en el juego.

1 de Enero: Distintos fuegos artificiales.
4 de Julio: Fuegos artificiales y otras cosas.
31 de Octubre: Murciélagos gigantes sobre la puerta como decoración.
25 de Diciembre: Nieve.

SEGA SOCCER SLAM

Todos los trucos se introducen pulsando estas secuencias en la pantalla del título.
- **Poder al máximo:** L1, R1, ←, →, ■, ■.
- **Turbo infinito:** L1, R1, →, ↑, ●, ●.
- **Cabezas grandes:** R1, L1, ↑, ↑, ■, ■.
- **Tiros más acertados:** L1, R1, ↑, ↑, ●, ■.
- **Proyector de luz infinito:** L1, R1, ↓, →, ■, ●.
- **Pelota de colegio antiguo:** R1, →, ←, ←, ■.
- **Pelota Eyeball:** R1, →, ↓, ↑, ●.
- **Pelota Black Box:** R1, ←, ←, ↓, ●, ●.
- **Pelota con estrellas:** R1, →, ↑, ↓, ●.
- **Pelota infantil 2:** R1, ←, →, →, ■.
- **Globo como pelota:** R1, →, →, ←, ●, ●.
- **Pelota Rusty:** R1, ←, ↑, ↑, ■, ■.
- **Pelota de playa:** R1, →, →, ↓, ■, ●.
- **Pelota embalada:** R1, ←, ↓, →, ■, ●.
- **Bola de billar:** R1, →, ↑, ↑, ■, ■.
- **Cabeza de Remy:** R1, ←, →, ←, ●, ■.
- **Cabeza de Rob:** R1, ←, ↑, ←, ■, ●.
- **Modo Película Moderna:** ■, ●, ■, ●, ■, ●, →, ←, →, ←, →, ←.
- **Modo Película Clásica:** ●, ■, ●, ■, ●, ■, ←, →, ←, →, ←, →.
- **Equipos alternativos:** ●, ■, ↓, ↓, ↓, ↓.
- **Equipo El Fuego:** ●, ●, ↓, ↓, →, ←.
- **Equipo Spirit:** ■, ■, ↓, ↓, ←, →.
- **Equipo Subzero:** ■, ■, ↓, →, ←, ↑.
- **Equipo alternativo Toxic:** ■, ●, ↓, ↑, ↑.
- **Equipo Tsunami:** ●, ■, ↓, ↑, →, ←.
- **Equipo Volta:** ■, ●, ↓, ↑, ↓, ↑.
- **Todos los estadios:** R1, R1, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ●, ●.
- **Estadio Alpen Castle:** ↑, ↑, ↑, ↓, ●, ●.
- **Estadio Jungle Canopy:** L1, R1, ↑, ↓, ←, →, ●, ■.
- **Estadio Pacific Atoll:** ↑, ↑, ←, ←, ■, ■.
- **Estadio Reactor Core:** ↑ ←, ←, →, ●, ■.
- **Estadio Riviera Ruins:** ↑, ↓, ↓, →, ■, ●.
- **Estadio Tribal Oasis:** L1, R1, ↑, ↑, ↓, ↓, ●, ●.
- **Todos los jugadores:** ←, ●, ←, ●, ←.
- **Objetos de Angus:** ←, ●, →, ●, ↑.
- **Objetos de Arsenault:** ←, ■, ↑, ■, ↓.
- **Objetos de Boomer:** ←, ■, ←, ●, ↑.
- **Objetos de Dante:** ←, ●, →, ■, ←.
- **Objetos de Djimon:** ←, ■, ↓, ■, ↑.
- **Objetos de Duke:** ←, ■, ↑, ●, →.
- **Objetos de El Diablo:** ←, ●, →, ●, ↓.
- **Objetos de Half-Pint:** ←, ■, ↑, ●, ↑.
- **Objetos de Kahuna:** ←, ■, →, ■, →.
- **Objetos de Kaimani:** ←, ●, ↓, ●, ↓.
- **Objetos de Kiril:** ←, ■, ↑, ●, ←.
- **Objetos de Lola:** ←, ●, ←, ■, ↓.
- **Objetos de Madeira:** ←, ■, ↓, ●, ↑.
- **Objetos Nova:** ←, ■, ↓, ■, →.
- **Objetos de Raine:** ←, ●, ↑, ●, ↑.
- **Objetos de Rico:** ←, ●, →, ●, →.
- **Objetos Rumiko:** ←, ■, ←, ■, ↑.
- **Objetos de Zari:** ←, ■, ←, ■, →.

SHADOW MAN 2ECOND COMING

- **Controlar las pantallas de carga:**

En cualquier pantalla de carga, rota el stick derecho o izquierdo para hacer que las palabras y el fuego que aparecen en el fondo se muevan.
- **Vencer a la mayoría de los enemigos:**

No pares de moverte en círculos alrededor del enemigo o jefe, usandolos sticks analógicos. Mientras giras a su alrededor, usa cualquier arma y acabarás con ellos sin problemas.

Si alguno de estos enemigos vuela, sigue girando a su alrededor pero moviendo la vista del personaje hacia arriba.
- **Conseguir las 10 Birdskulls:**

Cuando tengas el rifle de asesino, ve al comienzo del camino que te ha llevado hasta la iglesia de Netti. Verás una cabaña. Gira a la derecha y verás otra cabaña que tiene un Cadeaux dentro. Cerca hay un montón de barriles. Dispárales desde lejos con el rifle. Abrirás un camino. Síguelo hasta a un lago. Elimina a los cocodrilos desde lejos y verás pájaros llevando una calavera. Acaba con ellos. Cada pájaro dejará caer una calavera en el agua. Nada hasta ellas y cógelas.
- **Fragmento de Nephilim:**

Te lo dará Duncan la primera vez que le veas; inmediatamente después de que encuentres a Jaunty y las diez calaveras pájaro.
- **La pistola Shadow Gun y el reloj:**

Los encontrarás en el sepulcro.

SHADOW HEARTS

- **Conseguir todas las fusiones:**

Acaba el juego y salva tras los créditos. Carga esa partida y verás que tienes todas las fusiones de los personajes que conseguiste antes.

SHOX

- **Conseguir 10 millones:**

Empieza una nueva partida en el modo de un solo jugador, e introduce la palabra "LOADED" como tu nombre. Comenzarás con 10 millones.

SILENT HILL 2

- **Opciones extra:**

En el menú de Opciones, pulsa **L1** o **R1** para acceder a una nueva pantalla de opciones extra. Podrás cambiar el color de la sangre, variar el zoom del mapa, quitar el filtro de ruido, el número de cargadores que puedes llevar...
- **Leer todo lo escrito:**

Una vez que logres sacar los cinco finales, vuelve a jugar una vez más y descubrirás que ahora sí que puedes leer lo que está escrito en las señales y que antes estaba oscurecido.
- **Otro modo de dificultad en los puzzles:**

Acábate el juego en los tres modos de dificultad. Si juegas de nuevo en el nivel Difícil en la opción de los puzzles cambiarán.
- **Reseteado rápido:**

Para volver al menú principal, pulsa **L1**, **L2**, **R1**, **R2**, **Select**, **Start** para resetear.
- **Combinación de la caja:**

Cuando estás casi al final de la zona hospital y bajas por el ascensor, oirás una llamada de radio. Es un concurso en el que te harán tres preguntas. Ve a la sala de almacenamiento que está en el tercer piso para coger tu premio. La combinación de la caja es 313.
- **Obtener la crisma blanca:**

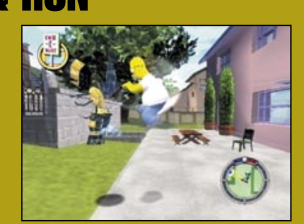
Termina el juego una vez. Vuelve a jugar y ve en esta ocasión al apartamento 105 que hay en el bloque de apartamentos Blue Creek. Descubrirás un frasco de crisma blanca en la cocina.
- **Hiper Spray:**

Termina el juego dos veces. Empieza otra partida y encontrarás el Hiper Spray en el lado sur del Motor Home.
- **Sonidos de la intro:**

En algunas escenas de la introducción no hay sonido. Termina el juego y el sonido volverá.

SIMPSONS: HIT & RUN

Desde el menú principal (la sala de estar donde vemos a Homer), ve a la pantalla de opciones. Mantén pulsados **L1+R1** e introduce cualquiera de estos trucos:



- **Cámara diferente:** ●, ●, ●, ✖.
- **Coches más rápidos:** ■, ■, ■, ■.
- **Coches más rápidos:** ▲, ▲, ▲, ▲.
- **Tener todos los coches:** ✖, ●, ✖, ●.
- **Ver créditos:** ✖, ■, ■, ▲.
- **Rejilla de programación:** ●, ✖, ●, ▲.
- **Destrozar de un golpe:** ▲, ▲, ■, ■.
- **Ver velocímetro:** ▲, ▲, ●, ■.
- **Sonidos extraños:** ■, ■, ■, ▲.
- **Desenfocado:** ▲, ●, ▲, ●.
- **Coche de ladrillos rojos:** ●, ●, ▲, ■.

OBJETOS IMPORTANTES Y PUZZLES
• Nivel 1: Llegada a Silent Hill.
1. Mapa de Silent Hill (general): En el coche de James, nada más comenzar el juego.
2. Motosierra (objeto secreto): Cuando hayas acabado el juego al menos una vez, podrás hacerte con este potente arma. La encontrarás en el camino que hay entre el cementerio y el túnel de después, incrustada en unos troncos.
3. Llave de los Apartamentos: está junto al cuerpo ensangrentado de la calle Martin.
• Nivel 2: Apartamentos Wood Side.
1. Mapa del bloque de Apartamentos: Está nada más entrar, en el tablón de anuncios.
2. Linterna: Oculta en la habitación 205, colgada del cuello de un maniquí.
3. Pistola: Está en un carrito de la compra, en el apartamento 301 (tercera planta).
4. Llave de apartamento 202: La verás en el armario de estanterías de la habitación 208.
5. Llave del reloj: En el agujero de la pared de la derecha del apartamento 202.
6. Llave del patio: En el armario empotrado del apartamento 307.
7. Llave de la escalera de emergencia: Está al otro lado de la reja del tercer piso, y puedes llegar a ella subiendo desde la segunda planta por la escalera del ala Norte, tras pasar por el agujero que aparece cuando resuelves el puzzle del reloj, en la pared del apartamento 208.
8. Zumo en lata: Un paquete de seis latas, junto a la puerta del apartamento 107 al final del corredor Este de la primera planta, al que sólo se puede acceder por las escaleras del ala Este, desde la tercera planta del edificio.
9. Moneda del Anciano: Aparecerá en el contenedor de basura de la calle, al final del callejón, cuando desatasques el conducto de basura del segundo piso lanzando las latas.
10. Moneda de la Serpiente:
En un carrito de bebé, en el centro de la piscina del patio interior del complejo de apartamentos.
• Nivel 3: Apartamentos Blue Creek
1. Mapa del bloque de Apartamentos:
En la escalera del edificio, en el suelo.
2. Crisma Blanco (objeto secreto, después de haberte pasado el juego): Está en la cocina del apartamento 105 de los Blue Creek.
3. Cuchillo de Ángela: Te lo dará ella al final de la secuencia de la habitación 109.
4. Moneda del Prisionero: Sobre la mesilla de la 109, donde te presentas a Ángela.
5. Llave de Lyne House: En el interior de la cómoda donde debes resolver el puzzle de las monedas (es la que abre el apartamento 209).
6. Llave de la escalera: Está sobre la almohada de la cama del apartamento 208.
Puzzle de las monedas
- **Nivel Fácil:** Anciano • Nada • Serpiente • Nada • Prisionero
- **Nivel Normal**: Nada • Anciano • Prisionero • Nada • Serpiente
- **Nivel Difícil**: Nada • Anciano • Nada • Serpiente • Prisionero

• Nivel 4: Silent Hill Oeste
1. Cañería de hierro: Está incrustada en el motor de un coche en la gasolinera Texxon.
2. Libro de las Memorias Perdidas (objeto secreto, si te has pasado el juego): Está en el armario cercano al coche que tenía la cañería incrustada, en Texxon Gas.
• Nivel 5: Hospital Brookhaven
1. Llave Toro Morado: Junto a una nota y una máquina de escribir en el almacén contiguo a la Recepción del Hospital.
2. Aguja Torcida: En la Woman's Locker Room, en la parte Norte de la segunda planta, clavada en un osito de peluche.
3. Escopeta: Está en el armario abierto de la Woman's Locker Room, junto a la mesa donde has visto el osito de peluche.
4. Llave de sala de examen: En la bata ensangrentada de la Men's Locker Room.
5. Llave Ojo de Lapislázuli: En la habitación M2, en el cajón de la mesilla.
6. Llave del Tejado: Sobre la mesilla de la habitación S3, donde María se quedará a descansar.
7. Mechón de pelo: En el interior de la caja fuerte de la habitación S14 de la tercera planta.
8. Llave del ascensor: Está en el desagüe del líquido verde de la sala de las duchas. Para sacarla, combina el Mechón de Pelo con la Aguja Torcida.
• Nivel 6: Hospital Brookhaven (Dimensión chunga)
1. Llave de la despensa del sótano: Se encuentra con la Pila seca, sobre el dibujo de la pared de la habitación M6 de la segunda planta.
2. Pila seca: En el dibujo de las manos, en la pared de la sala M6 de la segunda planta.
3. Anillo de cobre: En la habitación a la que se llega por la escalera de mano oculta tras el armario de la despensa del sótano.
4. Anillo de plomo: En el interior de la extraña nevera de la Day Room del segundo piso, pero no podrás abrirla sin la ayuda de María.
5. Llave de la sala de espera:
Junto a un mapa con indicaciones sobre la mesa de la Director's Room, al final de este nivel.
I Concurso de Radio
1ª Pregunta: ¿Cuál es el nombre del parque de atracciones de Silent Hill?
Respuesta nº 3: Lakeside Amusement Park
2ª Pregunta: ¿Cuál es el nombre del asesino de dos niños?
Respuesta nº 1: Walter Sullivan
3ª Pregunta: ¿Cómo se llama la única calle que lleva a Paleville?
Respuesta nº 3: Nathan Avenue
• Nivel 7: Historical Society
1. Llave Inglesa: Junto a una carta, en la entrada de la segunda casa de la izquierda de Lindsey Street, desde el restaurante mexicano.
2. Vieja Llave de Bronce: Está en una caja cerrada con pernos y enterrada tras la estatua de la mujer que reza, en el Rosewater Park.
3. Copa de Obsidiana (objeto secreto, cuando te hayas pasado el juego): En la vitrina de cristal rota que hay en la tercera sala del Silent Hill Historical Society.
• Nivel 8: La prisión
1. Llave con Escritura Espiral: En una de las habitaciones del principio del nivel, después de haberte dejado caer por el agujero cuadrado y haber pasado el canal subterráneo.
2. Tablilla del Cerdo Glotón: Está en la Cafetería de la prisión, donde encuentras a Eddie sentado en el suelo y armado con una pistola.
3. Mapa de la prisión: Se encuentra sobre la segunda mesa, subiendo por el pasillo principal de la prisión.
4. Muñeca de Cera: Está en la segunda celda abierta del primer pasillo de celdas, en el área sur del primer piso de la cárcel.
5. Tablilla del Opresor: En una de las celdas del pasillo horizontal del área Norte del edificio.
6. Tablilla de la Seductora: En el suelo de la ducha de la abertura del fondo, en el área central del mapa, donde hay muchas puertas juntas.
7. Herradura: Aparecerá en el pomo de la puerta del patio, después de colocar las Tablillas en los huecos del patíbulo.
• Nivel 9: Laberinto
1. Cuchillo Grande: Se encuentra en el "hogar" del demonio rojo, en la habitación central del área octogonal del piso inferior, sobre lo que parece una mesa de operaciones.
2. Cizalla: Está incrustada en la caja de fusibles de la habitación en la que está el puzzle del cubo giratorio. La encontrarás después de hablar con Mary/María en la celda del fondo.
3. Llave del falso acusado: Aparecerá en el lugar del cuerpo "acusado injustamente".



SILENT HILL 3

• Nuevo Juego Extra:
Usando esta modalidad, podrás jugar al juego normal pero con algunas sorpresas, como el uso de las armas especiales, pequeños cambios en los ítems, eventos especiales, etc... Una vez esta opción quede disponible, deberás jugar a través de ella para desbloquear la mayor parte de los secretos.
• Traje Extra:
Quedará disponible tras completar por primera vez la aventura y será el lugar donde podrás introducir los códigos que te permitirán hacer que Heather cambie de modelitos.
• Opciones de configuración:
Entra en "Opciones" y pulsa R1 para hacer que aparezca un nuevo menú desde el que podrás cambiar algunos parámetros más, como el ruido de la imagen, definición, etc.
• Niveles de dificultad Extrema:
Supera el juego en el nivel "difícil" y podrás intentarlo de nuevo en esta modalidad.
• Trajes:
Cada vez que consigas superar la aventura se te facilitará una de las claves que te ofrecemos y mediante las que podrás cambiar de ropa a nuestra protagonista. Para ello sólo tienes que introducir estos códigos en la opción "Traje Extra" del menú principal (respetando las minúsculas, mayúsculas y guiones bajos) y seleccionándolos en el inventario.
HappyBirthDay





I_Love_You
PutHere2FeelJoy
TOUCH_MY_HEART
GangsterGirl
LightToFuture
ShogyouMujou
BlueRobbieWin
01_03_08_11_12
cockadooodledoo
PrincessHeart
Shut_your_mouth
SH3_Wrestlarn
sLmLdGhSmKfBfH

Puzzle de los ahorcados
•Nivel Fácil: Secuestrador.
•Nivel Normal: Pirómano.
•Nivel Difícil: Falsificador.
• Nivel 10: Lakeview Hotel
1. Caja de música de la Sirenita: En la fuente de la izquierda, antes de entrar al hotel.
2. Mapa del Hotel para Residentes: Podrás recogerlo al entrar en el hotel.
3. Bote de Disolvente: Está en el ascensor del fondo del pasillo del sótano.
4. Llave Pez: Se encuentra en un plato, en una de las mesas del Restaurante Lake Shore.
5. Llave de la habitación 312: En el armario llavero de la recepción, en la entrada norte.
6. Llave de la habitación 204: Usando la Llave Pez para abrir el maletín de la Cloak Room.
7. Llave del Ascensor de Empleados: Sobre la mesa de la habitación 204.
8. Caja de Música de la Cenicienta: En el interior del maletín de la habitación 202.
9. Mapa del Hotel para Empleados: Lo encontrarás en la pared izquierda, al salir del ascensor para empleados en la primera planta.
10. Caja de Música de Blancanieves: En la habitación "Pantry" de la primera planta.
11. Cinta de Vídeo: En la oficina, en el área de empleados, en el interior de una caja fuerte.
12. Abrelatas: Junto a la cinta de vídeo.
13. Llave del Bar: Está en la Boiler Room.
14. Bombilla: En la lata, en la cocina del sótano.
15. Llave de las Escaleras del Hotel: Resuelve el puzzle de la caja de música.
Puzzle de las cajas de música
Si juegas en el nivel de puzzles **Fácil**, no importa el orden en el que las coloques. En los otros niveles, éste es el orden adecuado:
•Normal: Cenicienta • Blancanieves • Sirenita.
•Difícil: Cenicienta • Sirenita • Blancanieves.
• Nivel 11: Lakeview Hotel
• Dimensión chunga.
1. Libro Ceremonia Crimson (objeto secreto, cuando te hayas pasado el juego): Se encuentra en el armario que hay a la derecha de la mesa con los auriculares de la Reading Room de la dimensión chunga del Hotel.
2. Huevo Escarlata: Lo tiene uno de los "Cabeza Pirámide" de la sala Lobby.
3. Huevo de Color Orín: Lo tiene el segundo Cabeza Pirámide. Necesitarás los dos Huevos.

LOS FINALES
• Final "Dejar": Deberás procurar que James no sufra demasiados daños, y tendrás que evitar a muchos enemigos (nada de violencia innecesaria). No vuelvas al parque innecesariamente, hiere a María unas cuantas veces, y examina a menudo la carta y la foto de Mary. Tras encontrarte con María en el parque, ve enseguida al Hospital y llévala tan pronto como puedas a la habitación S3. En el pasillo del final, escucha entero el diálogo de Mary antes de cruzar la puerta del fondo.
• Final "Renacimiento": La única forma de conseguir este final es encontrar los cuatro objetos secretos que estarán disponibles la segunda vez que juegues. Es un final bastante triste para el pobre James, pero te servirá para desbloquear la llave de la caseta del perro y, con ello, el quinto final.
3. Final "María": Para obtener no mires la carta ni la foto de tu mujer en el menú, intenta no herir a María y protégela. Pasa tanto tiempo como puedas con ella y ve a verla a la habitación del hospital en la que descansa unas cuantas veces. Sé cariñoso. En el Laberinto, después de la secuencia de vídeo en la que ves que María está muerta, intenta volver a entrar en la habitación para verla de nuevo. ¡Ah, y lo más importante! En el largo pasillo del final, corre sin hacer caso al diálogo de Mary y cruza la puerta del fondo antes de que acabe,.
4. Final "Agua": Examina el cuchillo de Ángela alguna vez, lee el diario que hay en una de las esquinas de la azotea del hospital antes del vídeo del malo encapuchado, y asegúrate de escuchar toda la conversación en los auriculares de la Reading Room. En el pasillo del final del juego, escucha el diálogo de Mary entero.
5. Final Secreto: Consigue el final Renacimiento o los otros tres finales "normales".
Así, la siguiente vez que juegues hallarás una llave en la caseta de perro que hay cerca de Jack's Inn. Podrás usar esta llave en la dimensión chunga del Hotel, después de ver el vídeo en la habitación de Mary, para abrir la puerta de la habitación "Observation Room", en el tercer piso.
De todas formas, si quieres ver otro final enseguida sin tener que repetir todo el juego, hay un pequeño "truco". Salva la partida justo antes de entrar y después acábate el juego sin usar esta llave, claro.

SILENT SCOPE 2

• Cambiar medio punto de vida por cinco segundos de tiempo:
En modo Arcade, pausa el juego y pulsa: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✖, ●. Oirás una detonación que confirma que lo has hecho bien. De los tres puntos de vida que tienes, verás que pierdes medio y que ganas cinco segundos extra de tiempo.

• Cambiar 5 segundos de tiempo por medio punto de vida:
Jugando en el modo Arcade, pausa el juego pulsando **Start** y luego pulsa:
●, ✖, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑. Cinco de los segundos que tienes se convertirán en medio punto de vida.

• Conseguir más créditos:
Si continuas una partida 16 veces, podrás aumentar el número de créditos a 3 en la pantalla de opciones. Si la continuas 31 veces, podrás subir la cifra a 4 créditos. Y si has sido capaz de continuar 101 veces tendrás créditos ilimitados.

• Conseguir vidas extra:
Si pierdes muchas partidas seguidas, tu número de vidas por crédito aumentará de cuatro a seis.

• Conseguir tiempo extra:
Si pierdes muchas partidas seguidas, dejando que el tiempo llegue a cero, el tiempo aumentará de sesenta segundos a ochenta.

• Modo Time Attack Boss:
Tras derrotar al Gran Jefe disparándole tres veces, se colgará de la torre. Dispara en ese momento a la cadena para completar el juego y desbloquearás este nuevo modo de juego.

• Modo Survival Boss:
Si en vez de disparar a la cadena, lo haces sobre el jefe o la chica, ambos caerán, acabarás el juego y además desbloquearás este nuevo modo.

SILENT SCOPE 3

• Ventana de opciones:
Completa la sección "Indoorshooting" con un rango "S" o superior. Aparecerá "EX Options".

• Salud libre:
Dispara a cinco o más terroristas en la cabeza.

• Derrotar jefes:
Dispárales directamente a la cabeza.

• Acaba con Teddy:
En el modo Silent Scope EX, tendrás un encuentro con un jefe en un helicóptero. Este jefe tiene un osito teddy en el asiento delantero. Dispara al osito en la cabeza y el helicóptero se estrellará.

• Nivel secreto:
Después de completar todos los niveles tendrás un nivel de confrontación final. Tienes que derrotar a un jefe armado con una espada. Después de derrotarle, tendrás que encontrar el camino hasta un jefe con el que sólo tienes un disparo. Para acabar con él, espera a que la lanzadera espacial deje de moverse y haz tu disparo. Después de eso, tendrás que acabar con tu propio jefe.

SIMPSONS SKATEBOARDING

Estos trucos se introducen en la pantalla de selección de personajes, manteniendo pulsados **L1+L2+R1+R2** e pulsando después el truco.

- **Seleccionar nivel:** ▲, ✖, ■, ●.
- **Todos los skaters:** ●, ▲, ✖, ■.
- **Todas las tablas:** ✖, ▲, ●, ■.
- **Conseguir 99 dólares:** ▲, ✖, ●, ■.
- **Personajes borrosos:** ✖, ▲, ■, ●.
- **Homer cabezón:** ●, ✖, ▲, ■.
- **Homer en calzoncillos:** ▲, ●, ✖, ■.
- **Bart cabezón:** ✖, ■, ●, ▲.
- **Bart gángster:** ●, ✖, ■, ▲.
- **Marge demoníaca:** ✖, ■, ▲, ●.
- **Lisa cabezona:** ■, ▲, ✖, ●.
- **Lisa gángster:** ■, ▲, ●, ✖.
- **Nelson cabezón:** ▲, ■, ●, ✖.
- **Nelson bailarina:** ▲, ■, ✖, ●.
- **Otto con gafas de sol:** ■, ✖, ●, ▲.
- **Frink cabezón:** ■, ✖, ▲, ●.
- **Frink moderno:** ✖, ●, ▲, ■.
- **Krusty de ejecutivo:** ●, ▲, ■, ✖.
- **Jefe Wiggum cabezón:** ✖, ●, ■, ▲.
- **Jefe Wiggum con un traje alternativo:** ▲, ●, ■, ✖.

SLED STORM

• Modo Desafío y pista Black Diamond:
Completa el juego en el modo Campeonato.

• Conseguir puntos fácilmente:
Busca una rampa larga donde hacer piruetas, consigue puntos y vuelve las veces que necesites. Luego termina la carrera para desbloquear al personaje.

SILPHEED: THE LOST PLANET

• Todas las armas:
Introduce como nombre la palabra XACALITE.

SMUGGLER´S RUN

Pausa el juego y pulsa estas secuencias. Para desactivarlos, tienes que volver a introducirlos.

- **Sin gravedad:** R1, R2, R1, R2, ↑, ↑, ↑.
- **Invisibilidad:** R2, L1, L1, R2, L1, L1, L2.
- **Aumentar tiempo:** R1, L1, L2, R2, →, →.
- **Invisible:** R1, L1, L1, R2, L1, L1, L2.
- **Coche brillante:** L1, R1, R1, L2, R2, R2.
- **Usar un coche de *Midnight Club*:**

Primero, juega una partida en el *Midnight Club* y graba una partida. Después, carga *Smuggler´s Run* y carga la partida salvada del juego anterior.

• Bonus por superar misiones:

- Turbo Super Buggy: Misión 3.
- Camión Baja: Misión 4.
- Bombas Camión Baja: Misión 7.
- ATV Monster: Misión 10.
- Du Monde: Misión 13.
- Especial Sahara: Misión 17
- Pantalla de humo Sahara: Misión 18.
- Granadas: Misión 24.
- Mapa Vietnam: Misión 9.
- Mapa invernal Georgia (Rusia): Misión 22.

SOCOM: US NAVY SEALS

• Comandos ocultos:
Aparte de las órdenes que vienen por defecto en el juego, existen un par más ocultas que, si bien no son "decisivas", por lo menos son curiosas. Son éstas:
• "Equipo, perfil bajo": al dar esta orden, tu equipo al completo se esconderá, dedicándose a eliminar a los terroristas con mucha precaución.
• "Bravo, informe misión": tus soldados te dirán exactamente lo que están haciendo en esos momentos.

• Desbloquear más armas:
Termina el juego en la dificultad Alférez y tendrás a tu disposición las armas que utilizan los terroristas del juego. Eso sí, sólo para el modo de un solo jugador. Mala suerte.





SMUGGLER´S RUN 2

Para introducir cualquiera de estos trucos, pausa y pulsa el código adecuado, según el truco que quieras activar. Para desactivarlos, vuelve a introducir los códigos, repitiendo el mismo proceso. Si salvas la partida con un truco activado, quedará en memoria.

- **Invisible:** R1, L1, L1, R2, L1, L1, L2.
- **Hacer que el coche sea más brillante de lo normal:** L1, R1, R1, L2, R2, R2.
- **Sin gravedad:** R1, R2, R1, R2, ↑, ↑, ↑.
- **Más tiempo:** R1, L1, L2, R2, →, →, →.
- **Menos tiempo:** R2, L2, L1, R1, ←, ←, ←.

SOLDIER OF FORTUNE

Pulsa **Select** durante el juego y luego mantén presionados los botones que te indicamos. Oirás un sonido y aparecerá un mensaje en pantalla. Para desactivar el truco, vuelve a introducirlo.

- **Modo Dios:** L1+L2+R1+R +■ y ←.
- **Invisible:** L1 + L2 + ■ y ←.
- **Munición al máximo:** R1 + ■ y ←.
- **Armas pesadas:** L2 + L2 + ■ y ←.
- **Armas aleatorias:** L1 + R1 + ■ y ←.
- **Atravesar paredes:** L1+L2+R1+■ y ←.
- **Sin gravedad:** L1+L2+R +←+■ y **Start**.

SOUL CALIBUR II

• Repetición a cámara lenta:
Al acabar un round, mantén pulsados ✖+▲+↓.

• Personajes charlatanes:
Cuando hayas elegido a tu personaje para pelear y aparezca la pantalla de carga, pulsa cualquier botón para que tu personaje diga algo.

• Elegir pose de victoria:
Antes de que tu personaje haga su pose de victoria, pulsa y mantén un botón para que haga otra,

• Desbloquear el perfil de un personaje:
Supera el modo Arcade con ese personaje.

• Vídeo de inicio de la versión Arcade:
Supera el modo Extra Time Attack Mode.

• Versión casera del vídeo de inicio:
Supera el modo Extra Survival Mode.

SOUL REAVER 2

• Desbloquear todos los extras:
En el menú principal, pulsa:
←, ▲, →, ▲, ↓, ●, ✖.

SPACE CHANNEL 5 PART 2

• Dejar que la CPU controle a Ulala:
Pulsa Start para pausar el juego, pulsa y mantén **L1 + R1** y pulsa ●, ▲, ■. Un sonido confirmará que el código está introducido. Pulsa Start para volver al juego. Si vuelves a introducir el truco, lo desactivarás.

SPACE RACE

Todos estos trucos se activan introduciendo las siguientes palabras como códigos, en la opción "Trucos". Oirás un sonido de confirmación.

- **Activar todos los trucos:** MADAESAN.
- **Pista ACME 2:** HLORALPH.
- **Pista Galactorama:** 124ADIME.
- **Pista Mars 2:** TORGO.
- **Pista Nébula:** CLOSEIT.
- **Pista Cinturón de Asteroides:** WHATISUI.
- **Pista Estrella del Polo Norte 2:** PLANETX.
- **Pista Salvaje Oeste 2:** GULLIBLE.
- **Pistas invertidas:** ITIS2LAFF.
- **Jugar con Porky:** 20LBHAM.
- **Marvin el Marciano:** Q32.
- **Jugar como El Rey:** KOTIM.
- **Los eventos ACME:** TRUTHOR.
- **Turbo Infinito:** KABOOM.
- **Sin bromas:** ENGARDE.
- **Todos los ítems de la galería:** ALLMINE.

SPEED KINGS

• Movimientos especiales:
Todos los movimientos se realizan pulsado el stick analógico izquierdo en la dirección indicada. No funciona con la cruceta.
Wheelie: ↓ (mantenido).

- Standing Wheelie: **L1** + ↓.
- Surfing Wheelie: **L1** + ● + ↓.
- Cross Surfing Wheelie: **L1** + ↓ + **R1** + ●.
- Endo: ↑ + **R1**.
- Surfing Powerdown: **L1** + ↑ + ▲.
- Handstand Powerdown: **L1** + ■ + ↑ + ▲.
- Surfing: **L1** + ↑, ↓.
- Handstand: **L1** + ↑, ●.
- Pavement Ride: **L1** + ↑, ■.
- Donut: Pulsa y mantén los botones Brake + Gas y gira econ el stick izquierdo.

• Lista de códigos:
Introduce cualquiera de estos códigos como si fuera tu nombre:

- 18 mejores vueltas: .lapt18.
- Los 9 tests de conducción finalizados: .test9.
- Ganar los seis enfrentamientos: .meet6.
- Modo GP finalizado: .prix.
- Conseguir puntos de respeto: .resp (número).
- Desbloquearlo todo: borkbork.



SPIDER-MAN

Estos trucos se activan desde el menú "Specials", introduciendo las siguientes palabras como códigos. Oirás al Duende reír. Para desactivar los trucos, vuelve a introducirlos.

• Activar trucos: ARACHNID
Todos los niveles normales, las FMV y la galería de imágenes se habrán desbloqueado.

• Seleccionar nivel: IMIARMAS

• Pasar de nivel: ROMITAS
Mientras estás jugando, pausa y selecciona la opción "Next Level" que habrá aparecido en el menú para saltar al siguiente nivel.

- **Niveles bonus:** HEADEXPLODY.
- **Telaraña infinita:** ORGANICWEBBING
- **Movimientos especiales:** KOALA
- **Jugar con Mary Jane:** GIRLNEXTDOOR
- **Jugar con Shocker:** HERMANSCHULTZ
- **Jugar con un científico:** SERUM
- **Un oficial de policía:** REALHERO
- **Capitán Stacey:** CAPTAINSTACEY.
- **Jugar como matón 1:** KNUCKLES
- **Jugar como matón 2:** STICKYRICE.
- **Jugar como matón 3:** THUGSRUS
- **Ataques tipo Matrix:** DODGETHIS
- **Jugar con un tío raro:** FREAKOUT
- **Spiderman pequeño:** SPIDERBYTE
- **Enemigos cabezones:** JOELSPEANUTS
- **Líquido extraño:** CHILLOUT
- **Cabeza y pies grandes para Spider-man:** GOESTOYOURHEAD.
- **En primera persona:** UNDERTHEMASK
- **Localización de las arañas secretas:**

Nivel 1 Buscando Justicia:

- Debajo de la gárgola del comienzo del nivel.
- Súbete a una azotea alta y observa a tu alrededor. Al final de la ciudad, junto a la costa, verás el halo dorado en la esquina izquierda de un edificio alto. Está en una especie de pasillo.

Nivel 2 Cacería en el almacén:

- Al principio de nivel, nada más salir.

Nivel 3 El nacimiento de un héroe:

- Al final del pasillo de los gases.
- En el área secreta.

Nivel 5 La estación de metro:

- En la parte derecha del hall principal. Tras luchar con los tres primeros malos, el guardia podrá defenderse un ratito mientras la buscas.
- En el techo del hueco bajo una de las zonas de escaleras. Ve a las zonas bajo las escaleras y sube al techo para verla.

Nivel 6 Persecución en las cloacas:

- Sobre la tubería grande que echa agua.
- En la habitación secreta.

• Frente a la puerta con el interruptor para abrir la salida. Derrota a todos los malos para encontrar la llave que la abre.

Nivel 7 Confrontación con Shocker:
• Subiendo las escaleras que hay tras el vagón pintado, bajará flotando en la corriente de agua.

Nivel 8 El nido del Buitre:
• Tras atravesar el primer agujero en la escaleras, en lugar de subir, baja las escaleras rotas. Trepa por la pared para ver la araña dorada. Colócate junto a la pared de al lado y espera a que el Buitre lance una bomba que la rompa.

Nivel 10 Duelo aéreo con el Buitre:
• En la cornisa más baja del Empire State.
• En lo más alto del Empire State.

Nivel 11 Acorralado:
• Al final de la segunda rampa.

Nivel 12 El Escorpión desenfrenado:
• Sobre la columna rota que rompió Shocker.

Nivel 13 Golpe de estado:
• En lo más alto del edificio donde comienza el juego. Cógela tras salvar a Mary Jane.

Nivel 14 La oferta:
• Frente a las puertas rojas de la sala donde el Duende caerá cuando acabes con su barra azul.

Nivel 17 Allanamiento:
• En la primera sala de computadoras, la verás en la secuencia de vídeo.

Nivel 18 Caos Químico:
• En el techo de un pasillo. Como avanzarás bastante por el techo enseguida la verás.
• En la habitación que hay justo enfrente de la puerta cerrada, donde está la consola D.

Nivel 20 Escape de Oscorp:
• Justo enfrente de donde empiezas el nivel.

SPY HUNTER

Los extras estarán disponibles en la la opción Cheat Grid dentro de Extras Menú.

• **Desbloquear el vídeo "Making Of":** Acábate el nivel 13 en menos de 2:15.
• **Desbloquear vídeo musical de Saliva:** Acaba el nivel 3 en menos de 2:40.
• **Modo "Giro de cámara":** Acaba el nivel 11 en menos de 3:10.
• **Vídeo con imágenes y diseños:** Supera el nivel 9 en menos de 3:45.
• **Primer vídeo test de animación:** Acaba el nivel 5 en menos de 3:25.
• **Desbloquear cámaras extras:** Acaba el nivel 6 en 3:45 o menos.
• **Desbloquear vista Ojo de Pez:** Acaba el nivel 10 en 3:15 o menos.
• **Desbloquear un HUD verde:** Completa todos los objetivos del nivel 2 en menos de 3:35. Estará disponible en Cheat Grid.
• **Desbloquear planeador espía:** Termina el juego entero.
• **Desbloquear Visión Nocturna:** Completa el nivel 4 en 3:15 o menos.
• **Desbloquear Cámara inversa:** Acaba el nivel 8 en 3:05 o menos.
• **Desbloquear cámara extraña:** Acaba el nivel 12 en 3:30 o menos.
• **Desbloquear HUD arcoíris:** Completa el nivel 7 en 3:10 o menos.
• **Vídeo musical de Saliva "Spy Hunter":** Completa todos los objetivos del primer nivel en menos de 3:40.
• **Desbloquear truco Super Spy:** Completa los 65 objetivos del juego y desbloquearás una opción con munición infinita e inmunidad total.
• **Desbloquear al Espía de Hojalata:** Acaba el nivel 14 en 5:10 minutos o menos.
• **Más trucos**
Elige a un agente al principio del juego y selecciona una ranura vacía. Introduce la palabra correspondiente como nombre. Si lo introduces bien, el nombre desaparecerá y oirás un sonido. Introduce tu nombre y juega.
• **Spy Hunter clásico:** OGSPY
• **El tema principal por Saliva:** GUNN
• **Ver vídeo musical del juego:** SALIVA.
• **Making of de Spy Hunter:** MAKING.
• **Vídeo con diseños del juego:** SCW823.
• **Las primeras animáticas:** WWS413.

SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY

• **Encontrar gemas:**
Pulsa y mantén **L3 + R3** después de derrotar a Ripto y Sparks la gema más cercana.

SSX

Ve a la pantalla de Opciones y, mientras mantienes pulsados **L1, L2, R1, R2,** introduce el código correspondiente a cada truco.
• **Abrir todo:** ↓, ←, ↑, →, ✖, ●, ▲, ■.
• **Modo Corredor:** ■, ▲, ●, ✖, ■, ▲, ●, ✖.
Correrás por la nieve con la tabla a la espalda. Para desactivarlo, vuelve a introducirlo.
• **Tabla Mallora:** ●, ●, ●, ●, ●, ✖, ▲, ■.
• **Estadísticas a tope:** ✖ (7 veces), ■.
• **Baja gravedad:** ■, ▲, ←, → y ↑.

SSX TRICKY

En la pantalla del título, pulsa y mantén **L1 + R1** y después pulsa la combinación correspondiente al truco que quieres activar. Suelta L1 y R1. Oirás un sonido de confirmación.
• **Jugar como Mix Master Mike:**
✖, ✖, →, ✖, ✖, ↓, ✖, ✖, ←, ✖, ✖, ↑.
Selecciona un personaje y será sustituido por Mix Master Mike al comienzo del nivel.
• **Truco Maestro:**
✖, ▲, →, ●, ■, ↓, ▲, ■, ←, ●, ✖, ↑.
• **Puntos de estadística al máximo:**
▲, ▲, →, ▲, ▲, ↓, ✖, ✖, ←, ✖, ✖, ↑.
• **Tabla Mallora:**
✖, ✖, →, ●, ●, ↓, ▲, ▲, ←, ■, ■, ↑.
Elige después a Elisa y comienza una pista. Tendrá la tabla Mallora y un traje azul. Este truco solo funciona con ella.
• **Tablas pegajosas:**
■, ■, →, ▲, ▲, ↓, ●, ●, ←, ✖, ✖, ↑.
• **Desbloquear el circuito Pipe Dreams:**
Logra una medalla en todos los niveles Showoff.
• **Desbloquear nivel Untracked:**
Logra una medalla en todos los niveles Race.
• **Desbloquear corredores:**
• Brodi: Medalla de oro en el Circuito Mundial.
• Zoe: 2 medallas de oro en el Circuito Mundial.
• JP: 3 medallas de oro en el Circuito Mundial.
• Kaori: 4 medallas de oro en el Circuito Mundial.
• Psymon: 5 medallas de oro en el Circuito Mundial.
• Seeah: 6 medallas de oro en el Circuito Mundial.
• Luther: 7 medallas en el Circuito Mundial.

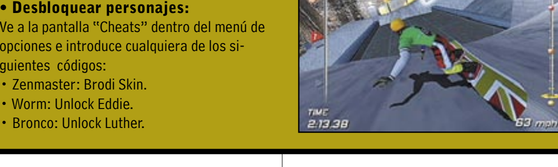


STAR TREK: ELITE FORCE

Estos trucos se activan pausando la partida en cualquier momento y pulsando simultáneamente los botones que se indican para cada truco. Tras pulsarlos, presiona Start.
• **Toda la munición: R1 + R2**
• **Munición ilimitada: L1 L2+R1+R2+■**
• **Todas las armas: L1+L2+L3+R1+R2**
• **Apuntar automáticamente: L1 + L2**
• **Armadura al 100%: L1 + R1**
• **999 de salud: L1 + L2 + R1 + R2**
• **Modo Dios: L1 + L2 + R3 + R1 + R2**
• **Modo "no muerto":**
R1 + R2 + R3 + L1 + L2 + L3 + Select

STAR WARS: BOUNTY HUNTER

Todos estos trucos se introducen como códigos en el menú correspondiente.
• **Capítulo 1:** SEEHOWTHEYRUN.
• **Capítulo 2:** CITYPLANET.
• **Capítulo 3:** LOCKDOWN.
• **Capítulo 4:** DUGSOPLENTY.
• **Capítulo 5:** BANTHAPOODOO.
• **Capítulo 6:** MANDALORIANWAY.



SSX 3

• **Desbloquear personajes:**
Ve a la pantalla "Cheats" dentro del menú de opciones e introduce cualquiera de los siguientes códigos:
• Zenmaster: Brodi Skin.
• Worm: Unlock Eddie.
• Bronco: Unlock Luther.



• **Misión 1:** BEAST PIT.
• **Misión 2:** GIMMEMYJETPACK.
• **Misión 3:** CONVEYORAMA.
• **Misión 4:** BIGCITYNIGHTS.
• **Misión 5:** IEATNERFMEAT.
• **Misión 6:** VOTE4TRELL.
• **Misión 7:** LOCKUP.
• **Misión 8:** WHAT A RIOT.
• **Misión 9:** SHAFTED.
• **Misión 10:** BIGMOSQUITOS.
• **Misión 11:** ONEDEADDUG.
• **Misión 12:** WISHIHADMYSHIP.
• **Misión 13:** MOSGAMOS.
• **Misión 14:** TUSKENS R US.
• **Misión 15:** BIG BAD DRAGON.
• **Misión 16:** MONTROSSISBAD.
• **Misión 17:** VOSAISBADDER.
• **Misión 18:** JANGOISBADDEST.
• **Diseños del juego:** R ARTISTS ROCK.
• **Cartas TGC:** GO FISH.

STAR WARS: JEDI STARFIGHTER

Introduce estas palabras como códigos.
• **Código Maestro:** "PNYRCADE".
• **Modo Dios:** "QUENTIN".
• **Sin indicadores de pantalla:** "NOHUD".
• **Ángulos de cámara:** "DIRECTOR".
Pulsa **Select** para cambiar y **R1** para zoom.
• **Controles invertidos:** "JARJAR".
• **Imágenes de Simon:** "SIMON".
• **Mensaje programado:** "MAGGIE".
• **Nave Mara Jade's Z-95:** "HEADHUNT".

STAR WARS: LAS GUERRAS CLON

Introduce el código en la pantalla "Codes".
• **Bonus completados:** "GIMME".
• **Seleccionar nivel en modo Campaña (1 solo jugador):** "DOORDONOT".
• **Ver fotos del equipo de desarrollo del juego:** "JEDICOUNCIL".
• **Ser invencible:** "DARKSIDE".
• **Padme Amidala en el nivel multijugador "Academia de Geonosis":** "NATALIE".
• **Munición infinita:** "SUPERLASER".
• **Desbloquear todas las películas:** "12 PARSECS" (con el espacio incluido).
• **Misiones Multijugador:** "JORG SACUL"
• **Pelea entre androides en la Academia de Geonosis:** "TRADEFED".

STAR WARS RACER REVENGE

• **Activar los trucos:**
Consigue un récord en una carrera e introduce el código "NO TIME" (manteniendo el espacio entre ambas palabras).Ahora, ve al menú principal, presiona y mantén **L1 + L2 + R1 + R2** y, sin soltarlos, pulsa las secuencias de botones en función del truco que quieras activar.
• **Todas las pistas:** →, ←, →, ←, ●, ■, ●, ■.
• **Todas las galerías:** →, ■, ←, ●, ↓, ✖, ↑, ▲.
• **Dificultad Difícil:** ▲.
• **Repara tu vaina:** L2 + R2.
• **Desbloquear un nuevo corredor:**
Queda primero en los 4 primeros circuitos.
• **Personajes secretos:**
• **Sebulba**: en el circuito Boonta Eve Classic Track, déjalo fuera de combate o supéralo.
• **EP. I Sebulba:** acaba el Torneo con Sebulba.
• **Watto:** supera el récord de las tres mejores vueltas.
• **Episodio I Anakin:** supera el récord de la mejor vuelta.
• **Darth Maul:** supera el récord de KO en todas las carreras.
• **Darth Vader:** desbloquea a Watoo, a Anakin del Episodio I y a Darth Maul y luego termina el modo Torneo con esos personajes.
Si el personaje no apareciera en la pantalla de selección, acaba una carrera en modo Torneo.

STAR WARS: STARFIGHTER

Todos estos trucos se activan en la pantalla de Códigos, en el Menú de Opciones. Si es correcto, en la pantalla aparecerá una frase confirmándotelo. Para desactivarlos, usa la opción "Restore Defaults" en Opciones.
• **Vídeo de Navidad oculto:** WOZ.
• **Todo del revés:** JARJAR.
• **Modo Director:** DIRECTOR.
Cuando estés en una misión, la cámara saltará de una nave a otra de las que controles. Usando **R1**, harás zoom.
• **Bonus:** NOHUD.
• **Ver los créditos:** CREDITS.
• **Abrir la Galería de Imágenes:** SHIPS.
• **Bocetos de diseño:** PLANETS.
• **Equipo de desarrollo:** TEAM.
• **Modo Trucos:** OVERSEER.
Abrirás todo excepto las misiones de bonus en el modo Multijugador.
• **Nave espacial secreta para las misiones bonus:** BLUENSF.
• **Misiones bonus en el modo Multijugador:** ANDREW.
• **Invencible:** MINIME.
• **Día de trabajo de James:** JAMES.
• **Fotos de los protagonistas y de las naves espaciales:** HEROES.
• **Imágenes de Simon:** SIMON.
• **Por defecto:** SHOTS, SIZZLE o también HOTEL.

STAR WARS: SUPER BOMBAD RACING

Estos trucos se introducen en el menú principal. Aparecerá un mensaje en pantalla.
• **AAT: ●, ▲, ■, ●, ▲.**
• **Boba Fett: ■, ■, ▲, ●, ▲.**
• **Pilotos Naboo: L1, R1, L2, R2.**
• **Pilotos Shark: ↑, →, ↓, ←, Select.**
• **Turbo infinito: L1, R2, L1, R2, ■, Select.**
• **Arena Space Freighter:**
L1, R1, Select, ●.
• **En alemán: Select, Select, Select, L1.**
• **En español: Select, Select, Select, R1.**
• **En francés: Select, Select, Select, R2.**
• **En italiano: Select, Select, Select, L2.**
• **En inglés: Select, Select, Select, ●.**
• **Idioma Jawa: Select, Select, Select, ■.**
• **En Androide: Select, Select, Select, ↑.**
• **Poder Reina Amidala:**
↓, Select, ↑, Select, ←, →, Select.
• **Modo Estrella de la Muerte:**
R1, R1, R1, R1, ↑, ←.
• **Super Bocina:**
●, ●, ●, ●, L2, Select.
• **Correr al revés:**
L2, L2, L2, L2, ●, Select.
• **Competidores más pequeños y veloces: L1, L1, L1, L1, R2, ■.**
• **Modo Giro: ↑, ←, ↓, →, ←, ↑, ↓.**
• **Modo escurridizo: ↑, ←, ↓, →, ←, ↑, ↓.**

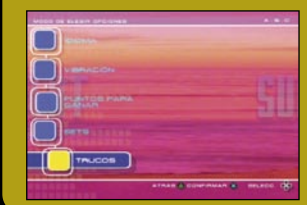
STARSKY & HUTCH

• **Desbloquear todos los bonus:**
Introduce VADKRAM como si fuera tu nombre.

SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL

Introduce cualquiera de estas frases en la pantalla de trucos para activar la función correspondiente:

- **Desactivar flechas:** Whine.
- **Gravedad alta:** Zippy.
- **Voces graciosas:** Mouse y Horse.
- **Gravedad baja:** Space.
- **Modo de rodillas:** Nails.
- **Cabezas que giran:** Exosz.
- **Todos los accesorios:** Werit.
- **Los bonus de Beach House:** Mypad.
- **Todos los personajes:** Peeps.
- **Todos los niveles de dificultad abiertos:** Champ.
- **Todas las localizaciones:** 80Day.
- **Todos los minijuegos:** Major.
- **Todas las películas:** Musak.
- **Bañadores y bermudas:** Greed.
- **Todos los trailers:** Gamon.
- **Coco como pelota:** Milky.
- **Bola estúpida:** Golem.
- **Pelota solar:** Hot 1.





STATE OF EMERGENCY

Pulsa estas secuencias durante el juego.

- **Invencible:** L1, L2, R1, R2, ✖.
- **Munición infinita:** L1, L2, R1, R2, ▲.
- **Tiempo infinito:** L1, L2, R1, R2, ●.
- **Un puñetazo decapita:** L1, L2, R1, R2, ■.
- **Personaje enano:** R1, R2, L1, L2, ✖.
- **Personaje gigante:** R1, R2, L1, L2, ▲.
- **Tamaño normal:** R1, R2, L1, L2, ●.
- **Desbloquear a Toro:** →, →, →, →, ✖.
- **Desbloquear a Freak:** →, →, →, →, ●.
- **Desbloquear a Spanky:** →,→,→,→, ▲.

STREET FIGHTER EX 3

- **Jugar con Evil Ryu:**

Completa el modo Original con Ryu ocho veces sin continuar. Después, ilumina a Ryu, pulsa y manten **Select** y pulsa ✖, ■ ó ● en la pantalla de selección de personajes.

- **Jugar con Bison II:**

Completa el modo Original con M. Bison (Vega) ocho veces sin continuar. Después, ilumina a M. Bison, pulsa y manten **Select** y pulsa ✖, ■ ó ● en la pantalla de selección de personajes.

- **Jugar como Narrator Sakura:**

Completa el modo Original con Sakura ocho veces sin continuar. Después, ilumina a Sakura y pulsa **Select** en la pantalla de selección.

- **Personajes bonus:**

Completa el modo Original sin continuar con la dificultad Normal o Difícil. Cada vez que te acabes el juego sacarás más luchadores ocultos.

STREET HOOPS

Pulsa estas secuencias en la pantalla de trucos.

- **Uniformes molones:** R1, ■, ●, L2.
- **De Santa Claus:** R2, L2, R2, L2.
- **Pelota negra:** R2, R2, ●, L2.
- **Fiesta total:** R1, ●, L2, R2.
- **Otro uniforme:** R1, L2, R1, L1, ●, ■, R1, L1.
- **Uniformes de payasos:** ■, L1, ■, ●.
- **Uniformes de vaqueros:** ●, R2, R2, R1.
- **Uniformes de Kung Fú:** ●, ●, ■, L1.
- **Pelota normal:** R1, ■, ■, L1.
- **Más poder:** R2, ●, L2, ●.
- **Balón ABA:** ●, R2, ■, R2.
- **Esmóquin:** L2, L2, ●, ■.
- **Jugar como Master P y Lil´ Romeo:**

Ve a la tienda de ropa (FootAction) antes de empezar un partido y elige la ropa de la línea P. Miller hasta gastarte unos 200 dólares.

STUNTMAN

- **Códigos:**

Sez4Jnr: Todos los coches.
Turnips: Todos los juguetes.
BonNeTT: Desbloqueas las películas.
BiNdErS: Desbloqueas todo.

SUMMONER

- **Ver un vídeo muy divertido:**

Selecciona la opción para ver los créditos y cuando comiencen a salir, pulsa ✖.

- **Hechizo rápido:**

Elige un hechizo, pulsa ▲ para abrir el menú de pausa, selecciona la opción "Inventario" y vuelve al juego. Tu hechizo se lanzará enseguida.

SUMMONER 2

- **Dinero fácil:**

En el distrito Mas Ora´s, dentro de "Munari City", ve a la Casa de Soleil. Es el primer edificio a tu izquierda nada más entrar en el distrito. Verás a un hombre sentado frente a ti, pidiendo un préstamo de 1000 monedas de oro. Dale el dinero y te dará un Bodril. Cógelo y más tarde se ofrecerá a devolverte tu dinero. Dile que quieres comprar el Bodril por 5000 monedas de oro. Después, te preguntará si quieres comprar algo. Dile que no, ganarás experiencia y 1200 monedas de oro. No te vayas. Sigue hablando con él. Te volverá a preguntar si quieres comprar su Bodril. Sigue diciendo que no y conseguirás cada vez que lo hagas 1200 monedas de oro. Hazlo tantas veces como quieras y, cuando te canses, vete. Cuando te vayas de esta zona, el hombre desaparecerá y no podrás volver a hacerlo más.

SUPER BUST-A-MOVE

- **Personajes secretos:**

En la pantalla del título pulsa la siguiente combinación: ▲, →, ←, ▲.

- **Abrir más niveles:**

En la misma pantalla, pulsa: ▲, ←, →, ▲.
Puedes encontrar niveles extra seleccionando el Modo Puzzle y eligiendo después Modo Arcade.

SUPERMAN: SHADOW OF APOKOLIPS

Introduce estas palabras en la pantalla de trucos.

- **Salud infinita y poderes:** SMALLVILLE.
- **Todas las películas:** LANA LANG.
- **Biografías de los personajes:** LARA .
- **Modo Hard:** JOR EL.
- **Modo experto:** BIZARRO.
- **Efecto curioso:** MXYZPTLK.

SURFING H3O

- **Personajes y tablas extra:**

Completa el juego en la dificultad normal para desbloquear a Tyrone King, Lara Barcella, Gareos y seis tablas. En la dificultad semi-pro, desbloquearás a Morsa, Serena Knox, Jojo y otras seis tablas más. En dificultad pro, conseguirás a Mikey Sands, Largo, Lyco Sassa y cinco tablas nuevas en esta ocasión. Si finalizas el juego en la dificultad Master, conseguirás desbloquear a Surfoid y tres tablas.

[T]

TD OVERDRIVE

- **Todos los coches y pistas del juego:**

En el menú principal, pulsa:
→, →, ←, ■, ↑, L2, L2, R1.

- **Conseguir coches de bonus:**

Usa el truco anterior y después selecciona la pista de San Francisco. Elige el Dodge Concept Viper para conseguir un nuevo tiempo récord. Introduce la palabra "SOUNDMAX" como nombre en la lista de récords y desbloquearás estos coches en todos los modos excepto en el modo Historia: Jaguar XK-R "SoundMAX SPX", Jaguar XK-R "Analog Devices" y el Aston Martin DB7 "SoundMAX SPX".

TEKKEN TAG TOURNAMENT

- **Luchar con Ángel:**

Acábate el juego una vez en el modo Arcade con Devil. En la pantalla de selección de personajes, elige su icono y pulsa **Start**.

- **Luchar con Tiger:**

En la pantalla de selección de personajes, colócate sobre Eddy y pulsa **Start**.

- **Galería de imágenes Tekken Tag:**

Consigue sacar a Devil y podrás acceder a la galería de *Tekken Tag.*

- **Conseguir luchadores secretos:**

Según las veces que te acabes el juego, irán estando disponibles nuevos personajes que antes estaban ocultos, los cuales aparecen en este orden que te damos a continuación:
Kunimitsu, Bruce Irvin, Jack-2, Lee Chaolan, Wang Jinrey, Roger & Alex, Kuma & Panda, Kazuya Mishima, Ogre, True Ogre, Prototype Jack, Mokujin & Tetsujin, Devil y Angel, Desconocido.

- **Acceder al Modo Tekken Bowl:**

Saca a Ogre y accederás al Modo Tekken Bowl.

- **Acceder al Modo Theater:**

Acaba el juego una vez.

- **Otra armadura para ARMOR KING:**

Selecciona a este personaje como tu luchador principal (el primero de los dos que eliges) y termínate el juego.

- **Descubrir secuencias FMV de Ling:**

Termina el juego con ella una vez y después acaba el juego de nuevo con Ling, usando esta vez su uniforme de escuela.

- **Super carga de energía:**

Pulsa todos los botones del pad a la vez mientras peleas con tu personaje, acumulará energía extra.

- **Burlas y risas frente al adversario:**

Juega con Xiaoyu y pulsa ↓/← + ■, y asegúrate de que el contador de ataques está encendido (prueba este truco en el Modo Práctica). Al hacer esta combinación, tu personaje se reirá o burlará de su adversario. En el juego normal, puedes elegir entre diversas formas de burla simplemente apretando en la pantalla de selección uno de estos botones: ●, ■ ó ✖.

- **Elegir escenario en Modo Práctica:**

Ilumina en primer lugar la opción "Modo Práctica" que encontrarás dentro del menú principal. A continuación, pulsa y mantén **L2** y pulsa después **R2** el número de veces indicado para seleccionar el escenario correspondiente:

- Law (Nuevo): 1. • Yoshimitsu (nieve ligera): 2.
- Ling: 3. • Hwoarang: 4. • Lei: 5./Ogre: 6./
- Escuela (atardecer): 7. • Jin (atardecer): 8./
- Nina (día): 9. • Eddy (amanecer): 10. • King: 11.
- Heihachi: 12. • Eddy (día): 13. • Law (viejo): 15
- Desconocida: 14. • Escuela (día): 16.
- Jin (día): 17. • Nina (noche): 18.
- Yoshimitsu: (nieve fuerte): 19. • Paul: 20.

- **Trajes de los años 70:**

Usa el botón **Start** cuando selecciones a alguno de estos personajes para sacar sus trajes de los años 70: Xiaoyo, Law (traje de Bruce Lee), Jin, Jun, Ganryu o Michelle.

TEKKEN 4

- **Jugar como Eddie Gordo:**

Supera el modo Historia con Christie y selecciónala de nuevo con el ● apretado.

- **Jugar como Miharu:**

Supera el modo Historia con Xiaoyu y selecciónala de nuevo con el ● apretado.

- **Jugar como Panda:**

Elige a Kuma con el ● o el ▲ pulsado.

- **Jugar como Violet:**

Selecciona a Lee con el ● pulsado.

- **Desbloquear el escenario del Dojo:**

Supera los cuatro niveles del Tekken Force.

- **Desbloquear el modo Teatro:**

Supera el modo Historia con cualquier personaje.



TENCHU 3

- **Recuperar salud:**

Pausa el juego y pulsa ↑, ↓, →, ←, ■, ■, ■.
Tu salud subirá hasta 100. Puedes repetirlo todas las veces que quieras durante el juego. También funciona en modo Multijugador.

- **Todos los ítems en la tienda:**

En la pantalla de selección de ítems, pulsa y mantén **R1 + L1** y pulsa:
↑, ■, ■, ←, ■, ■, ↓, ■, ■, →, ■, ■.

- **Desbloquear nivel Bonus:**

En la pantalla del título, pulsa:
L1, ↑, **R1**, ↓, **L2**, →, **R2**, ←.

- **Desbloquear la cara "B" de la banda sonora del juego:**

En la pantalla del título, pulsa y mantén **R2 + L1** y pulsa ↓, ■, ↑, ■, →, ■, ←, ■.

- **Desbloquear al auténtico Rikimaru:**

En la pantalla del título, pulsa y mantén **R1 + L1**, pulsa esta combinación de botones:
←, ←, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑.

- **Incrementar la cantidad de cada objeto que tienes por 10:**

En la pantalla de selección de ítems, pulsa y mantén **R2 + L2** y pulsa la siguiente combinación de botones:
■, ■, ■, ↑, ←, ↓, →.

- **Desbloquear a todos los personajes:**

Para desbloquear en el modo Multijugador a personajes como Tesshu, en la pantalla del título pulsa **L1**, R2, **L2**, **R1**, →, ←, **L3**, **R3**.

- **Desbloquear todas las misiones:**

En la pantalla de selección de misión, pulsa **R3**, **L3**, **R2**, **L2**, **R1**, **L1**.

THEME PARK WORLD

- **Tickets de Oro:**

En el parque, introduce esta combinación:
↑, ↓, ←, →, ●, →, ←, ↓, ↑, ●, ↑, ↓,
←, →, ●, →, ←, ↓, ↑, ●, ↑, ↓, ←, →,
●, →, ←, ↓, ↑, ●, ↑, ↓, ←, →, ●, →,
←, ↓, ↑, ●. ↓, ←, →, ●, →, ←, ↓, ↑,
●, ↑, ↓, ←, →, ●, →, ←, ↓, ↑, ●, ↑,
↓, ←, →, ●, →, ←, ↓, ↑, ●.

THE BOUNCER

- **Jugar con Leann Caldwell:**

Juega en el modo Historia usando solo a Kou. Después de que hayas derrotado a Duragon en la última pelea, verás una secuencia FMV y tendrás que pelear con Leann. Derrótala y podrás jugar después con ella en los modos Survival y Versus.

- **Jugar con Wong Leung:**

Juega en el modo Historia con cualquier personaje, aunque no uses a Sion en la pelea contra Kaldea (la pantera). Después, usa a Sion para completar el juego. Tras derrotar a Duragon, verás una FMV y pelearás con Wong. Derrótale y podrás usarle en los modos Survival y Versus.

• Jugar con Duragon sin camiseta:
Completa el modo Historia tres veces usando cualquier personaje. Después de derrotar a Duragon la segunda vez, se levantará y peleará sin camiseta. Derrótale de nuevo y le tendrás disponible en los modos Survival y Versus.
• Jugar con Kou con el traje MSF:
Juega en el modo Historia con cualquier personaje. Utiliza a Kou para infiltrarte en el edificio Mikado. El traje MSF de Kou estará ahora disponible en los modos Survival y Versus.
• Jugar con Sion con un traje negro:
Completa el modo Survival derrotando a la versión de Sion vestido de negro para tenerle con ese traje en los modos Survival y Versus.
• Personajes Extra:
Completa el modo Historia para desbloquear personajes extra en los modos Survival y Versus cada vez que te acabes el modo Historia.
• Aumentar el rango del personaje:
Cada vez que acabes el modo Historia, el rango de los personajes extra en los modos Survival y Versus aumentará, aunque Volt, Sion y Kou no.
• Uniformes alternativos:
En la pantalla de selección de personajes, en los modos Survival y Versus, pulsa y mantén **L1**, **L2** o **R2** y elige a un luchador.

THE GETAWAY

• Tener el doble de salud:
Introduce esta secuencia mientras disfrutas de los títulos del principio:
↑, ↑, ←, ←, →, →, ●, ●, ↓. Si lo has hecho bien, oirás el grito de una mujer.
• Transformarse en otra persona:
Completa el juego para acceder al modo Turista. Después, ve hasta el cochecito de golf que viste en un parque y allí pulsa:
↑, ↓, ▲, ↓, ▲, ←, →, ● y te convertirás en un nuevo personaje llamado Kelvin Deamer.
• Saltarse las FMV:
Introduce esta secuencia durante los títulos del principio: ↑, ↓, ←, →, ■, ▲, ●.
Oirás gritar a una mujer. Para saltarte las secuencias, pulsa **R3**, aunque no podrás hacerlo con las "importantes".
• Modo Turista:
Completa todas las misiones regulares para desbloquear este modo, que te permitirá moverte por todo Londres sin tener que cumplir ninguna misión.
• Localización de los cohes secretos
• Go Kart: En el garaje de una mansión cercana a Bayswater Road.
• Golf Buggy: en Hyde Park, cerca de una entrada cerrada.
• Peugeot 306 modificado: Ve hacia el sur desde el Big Ben y sigue por esta carretera. Tras el segundo roundabout, ve recto y mirando a la derecha. Verás la entrada a un párking oculto.
• Daihatsu Hi-Jet "Royal Parks" pick-up: En cualquier parque.
• Ford Transit: Podrás hacerte con esta furgoneta si buscas cerca de St. James Street.
• TVR Cerbera: Lo verás aparcado junto a una mansión cerca de la Galería de Reptiles.
• Lotus Elise: Se encuentra en el garaje de una mansión cerca de la Galería de Reptiles.
• Nissan Skyline GTR: Aparcado junto a una mansión cerca de la Galería de Reptiles.
• Tanque: Cerca del palacio de Buckingham, en un parquecito cerrado, como una estatua decorativa (puedes disparar el cañón con la bocina).
• Saab Concept: En Chinatown.



THE ITALIAN JOB

• Extras:
Completa el Modo Historia y tendrás disponibles la galería de fotos, la galería de pre-producción, diseños y los créditos.
• Coches de carreras:
Completa el juego con un rango "A" en todos los.
• Pistas de acrobacias:
Completa las cuatro primeras pistas de especialistas con un rango "A" y aparecerá una quinta. Complétala con rango "A" y abrirás la sexta. Acábatela con rango "A" y dispondrás de la séptima.
• Policía en el modo libre:
Completa las siete pistas de acrobacias.
• Más opciones:
Completa todas las carreras en primera posición y aparecerán más opciones en el menú de Opciones que hay en el juego.

THE MARK OF KRI

Estos trucos se introducen pulsando las combinaciones de botones en la pantalla donde pone "press start".
• El invencible Rau:
■, ●, ✖, ■, ●, ■, ✖, ●, ✖, ■, ●, ✖.
Oirás la voz de Rau diciendo "Faahu", confirmando el truco. Ve a la sección "Trucos" y visita a la Sabia. La última carta que te enseña es la que indica "Invencible Rau". Selecciónala y pulsa X para activar el truco. Nota: Lo más sencillo para acceder a la tienda de la Sabia es activar todos los trucos en la pantalla donde pone "Press Start", empezar una partida normal y grabar a la primera oportunidad. Sal después de la partida y vuélvela a cargar. Te darán dos opciones: cargar la partida o visitar la tienda de la Sabia. Elige la segunda y activa los trucos. Una vez que salgas de esa pantalla, cargará automáticamente tu partida, con todos los trucos ya activados.
• Salud llena al completo:
✖, ✖, ✖, ✖, ■, ■, ■, ■.
• Flechas infinitas:
✖, ●, ■, ■, ✖, ■, ●, ●, ✖, ■, ■, ✖.
• Oponentes más fuertes:
✖, ●, ■, ■, ✖, ■, ●, ●, ✖, ●, ●, ✖.
• Oponentes más débiles:
✖, ●, ●, ■, ✖, ■, ■, ●.
• Desactivar la I.A. en la Arena:
✖, ●, ●, ●, ✖, ■, ■, ■, ✖, ●, ■, ✖.

THE SIMPSONS ROAD RAGE

Para introducir estos trucos, mantén presionados **L1** + **R1** en el menú de opciones y luego pulsa estas secuencias. Oirás después un sonido de confirmación que te indicará que el truco ha funcionado.
• Coche de juguete rojo: ▲, ▲, ■, ●.
• Conducir con Smithers en el coche del Sr. Burns: ▲, ▲, ■, ■.
• El autobús nuclear: ▲, ▲, ■, ✖.
• Personajes de Año Nuevo: ▲, ▲, ●, ■.
• Personajes de Halloween: ▲, ▲, ●, ✖.
• Dinero Extra: ■, ■, ■, ■.
• Personajes del día de Acción de Gracias: ▲, ▲, ●, ●.
• Personajes de Navidad: ▲, ▲, ●, ▲.
• Modos de cámara extras: ▲, ▲, ▲, ▲.
• Modo nocturno: ✖, ✖, ✖, ✖.
• Personajes inflados: ●, ●, ●, ●.
• Ver líneas de colisión: ▲, ▲, ✖, ✖.
• El coche de Homer Simpson:
Termina las 10 misiones en modo Misión. Ve a la imagen de Homer que hay en la pantalla de selección de coches para conseguirlo.
• Halloween:
Ajusta la fecha del sistema al 31 de Octubre y verás a Bart disfrazado de Frankenstein.
• Año Nuevo:
Ajusta la fecha del sistema de la consola al 1 de enero y Barney aparecerá con otro traje distinto.
• Día de Acción de Gracias:
Ajusta la fecha del sistema al tercer jueves de Noviembre para ver a Marge con el pelo blanco.
• Navidad:
Ajusta la fecha del sistema de la consola al 25 de Diciembre y verás a Apu como Santa Claus.

THE THING

• Tráiler oculto:
Si esperas un minuto sin pulsar ningún botón en el menú principal, verás un trailer oculto emitido en la televisión americana sobre este espeluznante juego.
• "Persuadir" a una persona:
Cuando la confianza de alguno de tus compañeros esté en naranja, no harán nada por ti... a no ser que intentes "convencer" a esa persona. ¿Qué cómo hacerlo? Muy sencillo, ponte en el modo en primera persona y apunta con tu arma a la cabeza de esa persona durante unos tres segundos, más o menos. Aunque no se fíe de ti, ahora te ayudará.

THUNDERSTRIKE: OPERATION PHOENIX

• Desbloquear el modo de dificultad Maniac y helicópteros extra en el juego:
Termina el juego en el modo de dificultad Hard para desbloquear el nivel Maniac, además de un nuevo helicóptero. Si te acabas el juego con esta dificultad, conseguirás otro helicóptero más.

TIGER WOODS PGA TOUR 2001

• Distracciones:
Mientras juegas en el modo de dos jugadores, puedes distraer a tu rival, siempre y cuando sea humano, usando esta combinación:
▲, ■, ✖ ó ●.
• Más distracciones:
Si quieres hacer más ruiditos extraños, a la vez que pulsas cualquiera de los botones del truco anterior, pulsa también y mantén **R2**.
• Jugar más deprisa:
Si estás jugando contra la consola, puedes acelerar el swing del rival apretando y mantiendo ▲.
• Gente cruel:
Mientras juegas con Tiger Woods en modo Tour, pulsa y mantén **L1** y **L2** y pulsa:
▲, ■, ✖ y ●.
Verás como un espectador arroja basura y comida sobre ti mientras estás preparando tu golpe. Tienes que ser Tiger Woods para que el truco funcione, aunque esto no afectará a tu swing.

TIGER WOODS PGA TOUR 2003

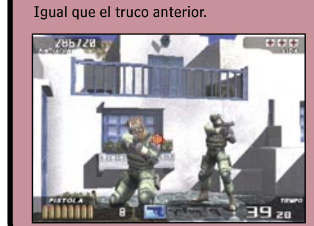
Todos los trucos se activan introduciendo la clave en la sección de trucos, dentro de Opciones.
• Todos los campos: 14COURSES.
• Todos los golfistas: ALLTW3.
• Jugar como Brad Faxon: XON.
• Cedric "Ace" Andrews: IAM#1.
• Charles Howell III: BANDPANTS.
• Dominic "The Don" Donatello: GODFATHER.
• Jugar como Hamish: MCRUFF.
• Jugar como Jim Furyk: THESWING.
• Josey "Superstar" Scott: SUPERSTAR.
• Justin Leonard: JUSTINTIME.
• Kellie Newman: COWGIRL.
• Mark Calavecchia: CALCULATE.
• Mark Omeara: TB.
• Melvin "Yosh" Tanigawa: YOYOYO.
• Notah BeGay III: NOTABLY.
• Solita Lopez: SOLITARY1.
• Jugar como Steve Stricer: SS.
• Jugar como Stewart Cink: SINK.
• Jugar como Stuart Appleby: ORANGES.
• Super Tiger Woods: SUNDAY.
• Takeharu "Tsunami" Moto: 2TON.
• Jugar como Ty Tryon: TYNO.
• Val "Sunshine" Summers: VALENTINE.
• Jugar como Vijay Singh: VJSING.
• Dinero extra:
Usa una tarjeta de memoria que tenga almacenada al menos una partida de otro juego de EA Sports y conseguirás más dinero nada más empezar la partida. Para que no te aproveches, el truco solo funciona una vez.

TIGER WOODS PGA TOUR 2004

Introduce cualquiera de estos passwords (en mayúsculas) dentro de la opción "Passwords".
• Todos los campos: THEKITCHENSINK.
• Todos los campos: ALLTHETRACKS
• Personajes: CANYOUPICKONE
• Sunday Tiger: 4REDSHIRTS
• Ace Andrews: ACEINTHEHOLE
• Dominic "The Don" Donatello: DISCOKING
• Solita Lopez: SHORTGAME
• Hamish "Mulligan" MeGregor: DWILBY
• Takeharu "Tsunami" Moto: EMERALDCHAMP
• Val Summers: BEVERLYHILLS
• Moa "Big Mo" Ta'a Vatu: ERUPTION
• "Yosh" Tanigawa: THENEWLEFTY
• Cedric The Entertainer: CEDDYBEAR
• Downtown Brown: DTBROWN
• Edwin "Pops" Masterson: EDDIE
• Erica Ice: ICYONE
• Objetivos de 3 hoyos en Sherwood: SHERWOOD TARGET.
• Sorpresa: TRAVELER.

TIME CRISIS 3

Cumple los siguientes requisitos para conseguir un montón de ventajas extras:
• Modo Misión de Rescate:
Termina el juego en cualquier modo de dificultad.
• Escenarios de prueba 2 y 3 en modo Arcade:
Completa los escenarios 2 y 3 para desbloquear sus versiones de prueba.
• Munición infinita: Supera el juego en dificultad Normal y tendrás munición infinita a partir de ahora para el lanzagranadas, la uzi y la recortada.
• Escenarios de prueba 1-14 para modo Misión de Rescate:
Igual que el truco anterior.

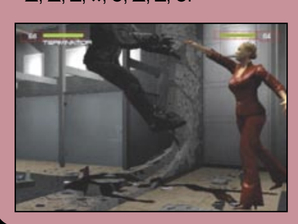


• Más continuaciones:
Utiliza tus continuaciones durante la partida. Tras el mensaje de "Game Over", aparecerá un mensaje indicando que tus continuaciones han aumentado.
• Juego Libre:
Juega en el modo Arcade y utiliza todas tus continuaciones. Después, sigue jugando y utilizando tus continuaciones de nuevo hasta que se te acaben del todo. Tras varias partidas repitiendo esta fórmula, se abrirá el modo juego libre
• Juego libre en modo misión de rescate:
Lo mismo que el truco anterior, pero jugando en el modo Misión de Rescate.



TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES

En el menú de trucos, introduce cualquiera de estos códigos:
- **Invencible: ■, ■, ✖, ▲, ✖, ●, ✖, ●.**
- **Munición infinita: ✖, ▲, ▲, ▲, ✖, ●, ✖, ■.**
- **Todas las armas del futuro: ✖, ✖, ✖, ▲, ●, ●, ■, ✖.**
- **50% más de salud en cada combate con la Terminatrix: ▲, ▲, ■, ✖, ●, ▲, ■, ●.**
- **Todas las armas del pasado: ●, ●, ▲, ■, ✖, ▲, ▲, ■.**
- **Daño multiplicado por cuatro: ▲, ▲, ▲, ■, ✖, ●, ■.**
- **Completar automáticamente las misiones: ■, ■, ▲, ●, ●, ✖, ■, ▲.**
- **Pelear con el endoesqueleto de la Terminatrix: ▲, ■, ▲, ✖, ▲, ▲, ▲, ▲.**
- **Desbloquear todos los niveles: ■, ■, ■, ●, ●, ●, ▲, ▲.**





TIME CRISIS 2

• Armas automáticas:
Completa el modo Historia 2 veces.
• Efecto de munición ancha:
Completa el modo Historia 4 veces y se activará también el modo Munición Ilimitada.
• Modo Espejo:
Completa el modo Historia sin continuar.
• Crisis Mission:
Este modo aparece en los Extra Games. Para acceder al día 1 de la misión, acaba el modo Historia una vez. Para los días 2 a 5 y el día final, pásate el día actual. Para acceder a la Extra Mission, supera 4 de 5 Day Missions. Para conseguir llegar a la Final Mission 2, supera todas las misiones extra menos el Final Day.
• Reproductor de música:
Termina la misión final del modo Crisis Mission.
• Juego libre:
Pierde la partida en el modo Historia. La próxima vez que juegues tendrás un crédito más. El número de créditos del que dispondrás sera ilimitado tras perder una partida con 9 créditos.
• Más balas en el cargador:
Acábate el modo Historia dos veces.
• Munición infinita:
Completa el modo Historia 3 veces.
• Modos de juego Extra:
Para acceder a modos de juegos extra, Chain Hit Game, One Shot Game y 10 second Game, tienes que clasificarte entre los 5 primeros en dificultad normal. La diana cambiará en el Chain Hit así:
- 0-48: Una taza
- 49-98: Una hucha cerdito
- 99-148: Una bombilla
- 149-173: Pac-Man
- 174-198: Cosmo
- 199-223: Mappy
- 224-253: Pooka
- 254 - 255: Bacura

• Nuevos modos de juego Shoot Away 2:
Para acceder al Extra Mode, tienes que conseguir bastantes puntos en el modo Arcade Original (Retro). Para desbloquear el modo Arrange, tendrás que conseguir una puntuación mayor que la anterior. Recibirás puntos de bonificación si das a dos palomas de arcilla con un solo disparo.



TIMESPLITTERS 2

• Personajes de cartón:
Supera el juego en la dificultad Fácil para tener disponibles a estos personajes tan curiosos.
• Personajes ocultos en Arcade:
Consigue una medalla de Oro en "Adiós Amigos" (en modo Arcade), para desbloquear a los personajes Héctor Babasco y lean Molly.
• Personajes en el modo Historia:
Por cada nivel que superes, desbloquearás a los personajes que hayan aparecido en él:
- 2280 De vuelta al Planeta X: Ozor Mox.
- 2019 NeoTokio: Sadako.
- 1853 Wild West: El Coronel.
- 1972 Atom Smasher: Khallos.
- 1920 Ruinas Aztecas: Gólem de piedra.

• Cabezas que giran:
Supera el reto "Pane in the Neck" al menos con medalla de Plata para conseguir este truco.
• Nivel Streets en modo Arcade:
Supera el juego en modo Historia una vez en modo Fácil para desbloquear este nuevo escenario. Te avisamos que no es nada sencillo.



TOKYO XTREME RACER: ZERO

• Claxon por sirena:
Selecciona el spoiler trasero tipo 5 para el modelo R30 y para el modelo R30M, para hacer de tu claxon una sirena.
• Pantalla de pausa sin textos:
Mientras tengas pausado el juego, pulsa simultáneamente ▲ + ■ para quitar el menú. No puedes quitar la pausa del juego si quitas este menú. Vuelve a hacer la misma combinación para que aparezca el menú de la pausa.
• Consigue un apodo especial:
Pon una pegatina de tu equipo en el coche cuando tengas un equipo para obtener un apodo.
• Resetear los Récords:
En la pantalla Time Record, pulsa y mantén **L1 + L2 + R1 + R2** con **Start** para resetear los récords grabados. Se borrarán también las puntuaciones del modo Quick Race.
• Ver los medidores en la repetición:
Mientras estás viendo la repetición de una carrera, pulsa **Select** para ver los medidores.
• Ver otros coches en modo One-on-One:
En el modo One on One contra un rival, pulsa y mantén el ■ del mando del jugador 1 para mostrar al resto de los coches en competición.
• Ver otros coches en el modo Free Run:
Pulsa el ■ del mando del jugador 1 al entrar en el modo de dirección para ver otros coches.
• Mostrar la opción Análisis:
En el menú de Pausa, (excepto en el modo Versus), pulsa y mantén el ■ mientras mueves el cursor a la parte inferior a través de las opciones. Aparecerá una nueva opción, "Analyze", actívala para poder visualizar el medidor de análisis en pantalla.
• Cambiar la vista en la repetición:
Mientras ves la repetición, en la vista "Driver View", pulsa **L1/R1** para mover la cámara a la izquierda o a la derecha.

TONY HAWK´S PRO SKATER 3

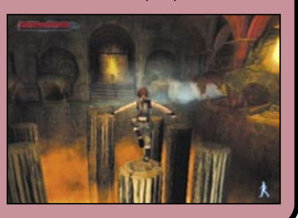
• Modo Cheat:
Dentro del menú Opciones, elige Cheats. Introduce la palabra "backdoor" como código para desbloquear todos los trucos. Oirás un sonido de confirmación.
No sacarás a los personajes ocultos y los niveles de bonus con este truco.
• Todos los personajes:
Dentro del menú Opciones, elige Cheats. Introduce la palabra "YOHOMIES" " como código para desbloquear todos los trucos. Oirás un sonido de confirmación.
• Todos los escenarios:
Dentro del menú Opciones, elige Cheats. Introduce la palabra como código para tener acceso a todos los escenarios del juego.
• Todas las secuencias FMV:
Dentro del menú Opciones, elige Cheats. Introduce la palabra "Peepshow" como código para desbloquear todos los trucos. Oirás un sonido de confirmación.
• Desbloquear a los desarrolladores del juego como personajes jugables:
Introduce uno de estos nombres en la pantalla "Create a Skater" y aparecerán sus estadísticas. Algunos de estos nombres son de los hijos del equipo de programación:
Aaron Skillman (también puedes introducir Aaron, Skillman, o ARS) / Alan Flores / Andrew Rausch (también puedes introducir Jujy) / Andy Nelson / Brian Jennings (también puedes introducir BDJ o Brian) / Captain Jennings (también puedes introducir Cap'n Jennings o Capn Jennings) / Chad Findley (también puedes introducir Stallion o Doofus) / Chris Glenn / Chris Rausch (también puedes introducir Team Chicken, CJR, o Rausch) / Chris Ward / Connor Jewett / Darren Thorne (también puedes introducir Darren o Thorne) / Dave Cowling / Dave Stohl / Edwin Fong (también puedes introducir Maya's Daddy) / Gary Jesdanun (también puedes introducir Garvin o Garvin Jesdanun) / Henry Ji / James Rausch (también puedes introducir My Jamie) / Jason Uyeda / Jeremy Anderson / Joel Jewett / Lisa Davies / Mark Scott (también puedes introducir Hi Ben) / Matthew Day / Mick West / Mike Ward / Nicole Willick / Noel Hines (también Noel o Hines) / Nolan Nelson / Paul Robinson / Pete Day / Rachael Day / Ralph D'Amato / Ryan McMahon / Sandy Jewett / Scott Pease (también puedes introducir Scott Pease, Spease, o Cheesy Peasey) / Steve Ganem Steven Rausch (también puedes introducir Wevenowski) / Trey Smith / William Pease (también puedes introducir Wild Bill)
•Jugar con los hijos de Tony Hawk:
Introduce el nombre Riley Hawk o Spencer Hawk.
• Jugar con skaters ocultos:
Introduce cualquiera de estos nombres en la pantalla "Create a skater" y aparecerán sus estadísticas:
062287 / 80's Mark / Braineaters / Crashcart / DDT / Eastside / Frogham / GMIAB / Gorilla / Grass Patch / Mini Joel / Pimpin Frank / Rastapopolous / Skillzilla (también puedes introducir Gi Skillz) / Stacey D
•Acceder al menú de trucos:
Ve a la opción "Cheats" e introduce la palabra "backdoor". Oirás un sonido de confirmación. En cualquier momento del juego, pulsa Start y verás la lista de acrobacias.



TOMB RAIDER: EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD

• Pasar de nivel:
Pausa la partida y mantén presionados: **L1 + R2 + ⬇ + ▲** unos segundos. Después, suéltalos y pulsa rápidamente: ●, ⬆, ■, ▲, ➡, ⬇.
• Dinero e ítems infinitos:
Ve a cualquier localización donde puedas entrar y salir fácilmente y donde sepas que hay dinero u objetos. Si los coges, sales y vuelves a entrar, verás que vuelven a estar ahí, así que ya sabes.
• Movimientos especiales:
• Salto al agua 1: Pulsa a la vez R2 + Adelante + Salto para que nuestra aventurera haga el salto del cisne.
• Salto al agua 2: Tras aprender la habilidad de esprintar, camina hacia el borde de una piscina y pulsa el botón de acción. Lara se tirará de cabeza con un movimiento espectacular que haría que más de uno se pusiera verde de envidia...
• Hacer el pino: cuando estés colgando de una cornisa o de un lugar parecido, mantén pulsado **L1**. Sin soltarlo en ningún momento, pulsa hacia delante con el stick analógico. De esta forma, lograrás que Lara haga el pino y se ponga de pie sobre la plataforma.
• Aire infinito:
Cuando Lara esté buceando, salva la partida mientras se encuentra bajo el agua y después vuelve a cargar esa misma partida. El nivel de oxígeno se habrá llenado a tope. Es un buen truco si no encuentras huecos para respirar, ya que puedes repetirlo todas las veces que quieras.





TONY HAWK´S PRO SKATER 4

Introduce estos códigos en la sección de trucos que tiene el juego, en función del efecto que quieras lograr.

- **Código maestro:** watch_me_xplode
  Desbloquearás todos los trucos menos los gaps.
- **Efecto Matrix:** nospoon
  Todas las acrobacias aéreas a cámara lenta.
- **Gravedad lunar:** superfly
- **Jugar con Daisy:** (o)(o)
- **Más dinero:** banker
- **Manuals perfectos:** 2wheelin
- **Grinds perfectos:** belikegeoff
- **Skitch perfectos:** hookybob
- **Especial a tope:** doasuper
- **Stats to 13:** 4nitwits
- **Desbloquear a algunos skaters:** homielist
- **Desbloquear skaters secretos:**

Introduce cualquiera de estos nombres para disponer de uno de estos skaters ocultos: #$%@! / Aaron Skillman / Adam Lippman / Andrew / kates / Andy Marchal / Angus / Atiba Jefferson / Ben Scott Pye / Big Tex / Brian Jennings / Captain Liberty / Chauwa Steel / Chris Peacock / ConMan / Danaconda / Dave Stohl / DDT / DeadEndRoad / Fakes The Clown / Fritz / Gary Jesdanun / grjost / Henry Ji / Jason Uyeda / Jim Jagger / Joe Favazza / John Rosser / Jow / Kenzo / Kevin Mulhall / Kraken / Lindsey Hayes / Lisa G Davies / Little Man / Marilena Rixfor / Mat Hoffman / Matt Mcpherson / Maya's Daddy / Meek West / Mike Day / Mike Lashever / Mike Ward / Mr. Brad / Nolan Nelson / Parking Guy / Peasus / Pete Day / Pooper / Rick Thorne / Sik / Stacey D / Stacey Ytuarte / Stealing Is Bad / Team Chicken / Ted Barber / Todd Wahoske / Top Bloke / Wardcore / Zac ZiG Drake.

- **PRO CHALLENGES**
- **Tony Hawk:**

Localización: Nivel 1 - School, al entrar.
Realiza tres tandas de piruetas entre dos gigantescas rampas, que se alejan con cada tanda. Para la última ten la barra de especiales llena.

- **Jamie Thomas:**

Localización: Nivel 1 - School, al entrar.
Debes realizar todas las piruetas que te piden en la zona que te indica la flecha roja, dentro de los ajustadísimos límites de tiempo que tienes.

- **Andrew Reynolds:**

Loc: Nivel 2 – San Fran., avenida principal.
Hay que visitar distintos sitios, realizar Gaps y repetir esos mismos Gaps, pero realizando piruetas... No te entretengas demasiado.

- **Bam Margera:**

Localización: Nivel 3 – Alcatraz, cerca de la entrada al bloque de celdas.
Son tres pruebas en una. Las realizas dentro de un carrito de la compra, y debes bajar del bloque de celdas hasta el muelle, bajando por la rampa.

- **Steve Caballero:**

Loc: Nivel 4 – Kona, junto al Half Pipe.
Haz todas las piruetas que te piden por encima de tu compañero de la bici BMX.

- **Bucky Lasseck:**

Localización: Nivel 5 – Shipyard, avanza recto desde el punto de partida.
Realiza 5 combos de puntuación creciente.

- **Geoff Rowley:**

Loc: Nivel 6 – Londres, zona de los bajos.
Haz 9 grinds especiales en los que hacer acrobacias sobre gaps y aterrizar en una barandilla.

- **Kareen Campbell:**

Loc: Nivel 2 – San Francisco, en lo alto del almacén de enfrente, al entrar en el nivel.
Haz las piruetas que se te pidan pasando de un tejado a otro. También tendrás que hacer combos.

- **Rune Glifberg:**

Localización: Nivel 3 – Alcatraz, en uno de los laterales del bloque de celdas.
Este es un reto que está dividido en 8 pasos:

- **Eric Koston:**

Localización: Nivel 5 – Shipyard, al entrar.
Cuanto más saltes y grindes, mejor.

- **Rodney Mullen:**

Loc: Nivel 4 – Kona, zona de funboxes.
Haz cada tanda de piruetas en un único combo.

- **Chad Muska:**

Localización: Nivel 2 – San Francisco, en la planta superior del edificio con dos rampas.
Haz Kick Flips o Shove Its al compás de la música.

- **Elissa Steamer:**

Loc: Nivel 3 – Alcatraz, cerca del minijuego de baseball y de la zona donde está el rulo.
Realiza piruetas en tres puntos distintos.

- **Custom Skater:**

Localización: Nivel 5 – Shipyard.
Golpea las cajas verdes en un combo. Grinda el raíl y golpea los primeros detonadores hasta el final de la vía, ve a la rampa del fondo y salta. Aterriza con un Revert, pasa a Manual y grindando toma las vías a la izquierda. Sigue golpeando los detonadores y verás un helicóptero: haz un Lip trick en él, baja al suelo sin caerte y se acabó.

TOP GEAR DAREDEVIL

- **Verlo todo más borroso:**

Ve al Menú Principal, y una vez allí, pulsa la siguiente combinación que te damos:
↑, ←, ●, ↓, →, ■, ↑, ↓, ←, →, ●, ■.
Si le echas un vistazo después a las opciones del juego, verás que ha aparecido una nueva llamada "Motion Blur", donde podrás hacer que la pantalla sea más o menos borrosa.

- **Convertir a los conductores en Aliens:**

Pulsa la siguiente combinación durante el juego:
↑, ↑, ▲, ▲, ←, ●, ←, ●, ↓, ↓, ✖, ✖.

- **Pintadas en el coche:**

En la pantalla del Menú Principal pulsa:
↓, ■, ↓, R1, →, →, ↑, ←, ●, ●, L2, L1.

- **Activar la cámara de persecución:**

Durante el juego, y sin activar la pausa, pulsa la siguiente combinación de botones que te damos:
←, →, ■, ●, ▲, ✖, ↑, ↓, L2, R1, L1, R2.

TOTAL IMMERSION RACING

Introduce estas palabras como nombre en el Modo Carrera.

- **Todas las pistas:**
  Road Sweep (con un espacio entre ambas palabras, recuérdalo o no funcionará).
- **Todos los coches:** Loaded.
- **El coche "Cart":** Downforce.
- **Gravedad baja:** Feather.
- **Modo "Cámara lenta":** Poke.
- **Contrarios más lentos:** Walk It.
- **Desactivar HUD:** No Dogs.
- **Desconocido:** Swallow.

TUROK EVOLUTION

Al introducir estos códigos en el apartado de trucos, que encontrarás en la pantalla inicial, podrás acceder a una serie de ventajas:

- **Todos los trucos:** FMNFB.
- **Invencibilidad salvo en las caídas de gran altura:** EMERPUS.
- **Obtención de todas la armas disponibles de cada nivel:** TEXAS.
- **Munición ilimitada para todas las armas:** MADMAN.
- **Acceso a todos los niveles desde la opción de cargar juego:** SELLOUT.
- **Invisibilidad:** SLLEWGH.
- **Cabezones:** HEID.
- **Una demo y un minijuego desde el título principal:** HUNTER.
- **Acceso a un zoo en el que dispondrás sólo de tu garrote:** ZOO.
- **El sutil manejo del Pterodón:**

Durante tu periplo, tendrás que manejar en más de una ocasión a este gran dinosaurio volador.



TONY HAWK'S UNDERGROUND

Entra en opciones y de allí en la opción de trucos. Introduce en esta pantalla estos códigos en función del efecto que quieras conseguir.

- **Gravedad lunar:** getitup.
- **Manuals perfectos:** keepitsteady.
- **Balance de grind perfecto:** letitslide
- **Todas los vídeos del juego:** digivid





Ten en cuenta que cualquier golpe con algún muro o una colisión con algún rival hará que tu mascota reviente. Para evitarlo, circula por los lugares más amplios y evita los descensos bruscos para evitar caer en barrena. Además, deberás evitar siempre que puedas los enfrentamientos frontales con otro Pterodón ya que puedes recibir una ráfaga de disparos que acabe con tu reptil. Cuando tengas algún objetivo que cumplir, deshazte en primer lugar de todos los enemigos que puedan derribarte, obtén todos los misiles que veas y ataca tu objetivo.

- **Rompe todas las cajas de madera:**

Distribuidas por todas las bases enemigas y por los caminos por los que avanzarás a lo largo del juego, encontrarás amontonadas diversas cajas de maderas que esconden armamento, algo de vital importancia para tu supervivencia en tu aventura. Para romperlas, utiliza el garrote y así ahorrarás munición, pero hazlo sólo cuando la zona esté despejada de enemigos o recibirás más de un golpe al intentarlo.

- **Bucea con precaución:**

Aunque puedas avanzar por los caminos inundados por agua, deberás tener en cuenta que Tal´set tiene un límite en cuanto a aguantar la respiración se refiere y, que cuando llega a éste, empezarás a perder toda tu salud.
Realiza una primera expedición corta para saber cómo es el túnel inundado y, tras coger oxígeno, haz una segunda que te permita atravesar la zona rápidamente.

- **Mucho cuidado con las alturas:**

Por si no fuera ya suficiente con tus enemigos, tendrás que realizar saltos y caminar por senderos bordeados de letales acantilados. Para evitar caer en ellos, avanza con mucha precaución y no hagas ningún salto complicado hasta que no hayas despejado toda la zona de enemigos.

- **Sorprende al atacar:**

Actuando con sigilo conseguirás en muchas ocasiones coger a tus enemigos por sorpresa y, por consiguiente, acabar con ellos de un disparo a la cabeza. Para ello, es muy recomendable usar el rifle de francotirador o el arco Tek.

- **Cúbrete y esquiva los ataques enemigos:**

En muchas ocasiones tendrás que enfrentarte a varios enemigos a la vez, por lo que tendrás que cubrirte con las rocas o cualquier objeto que te sirva de parapeto. Si no encuentras un lugar para cubrirte, no dejes de moverte para no ser un blanco fácil.

- **Aprovéchate de los lugares elevados:**

Estratégicamente, una posición elevada es idónea para atacar a cualquier enemigo, ya que podrás cubrirte con sólo agacharte. Además, podrás cambiar de posición sin ser visto por tus enemigos y arrojar granadas con más efectividad.

- **Sigilo en misiones de espionaje:**

En un par de misiones del juego deberás evitar ser detectado en todo momento por los enemigos alienígenas.
Para ello, tendrás que caminar con cuidado y usar armas de disparo silencioso, como los arcos con flechas venenosas, la pistola de flechas y el gas venenoso de la mina araña.
Si eres descubierto en algún momento por un enemigo, escóndete y vuelve a atacar con sigilo después, cuando desaparezca el estado de alerta y no te busquen.

- **Estudia todas las trampas:**

Además de dinosaurios, alienígenas y acantilados hay trampas muy dañinas que te obligarán a estar atento a cada paso que des.
Ten en cuenta que siempre hay alguna forma de esquivarlas o de no accionarlas, por lo que deberás acabar con tus rivales primero y para poder después estudiar la zona con calma y lograr evitar caer en una de ellas.

- **No dispares a tus compañeros:**

En las misiones finales, estarás acompañado de soldados aliados que te ayudarán a liquidar a todos los alienígenas.
Aunque es fácil reconocerlos, es posible que en medio de un tiroteo puedas dañar a alguno con tu arma, por lo que deberás estar muy atento. Además, deberás evitar armas explosivas de cualquier tipo, como el lanzacohetes, ya que aunque el proyectil no impacte sobre ellos, pueden morir por culpa de la onda expansiva del impacto.
Si estás muy mal de salud, lo mejor es que permanezcas en una zona segura y dejar que tus compañeros acaben con todos los extraterrestres.

TWIN CALIBER

- **Invencible:**

Pulsa durante el juego:
↑, →, ↓, ←, ↑, ↓, →, ↑, ←, ↓.

- **Munición infinita:**

Pulsa durante el juego:
→, →, ↑, →, ↓, ↓, →, ↑, →, ↓.

TWISTED METAL: BLACK

- **Cambiar la cámara:**

Para cambiar el ángulo de la cámara, pulsa y mantén Select y después ↓. Para cambiar entre la horizontal y la vertical, pulsa y mantén **Select** y pulsa a continuación ←.

- **Convertir armas en salud:**

Puedes usar este código para rellenar tu salud siempre y cuando tengas algún arma en tu poder. Durante el juego, pulsa y mantén apretados **R1**, **R2**, **L1**, **L2** y a continuación pulsa ▲, ✖, ■ y ●. Tus armas desaparecerán y se rellenará tu salud. Ahora tendrás que coger más armas para poder mantenerte en la competición.

- **Descifrar los códigos de Minion:**

Para descubrir lo que significan los códigos numéricos de Minion que aparecen en las pantallas de carga entre fase y fase sustituye cada número por su correspondiente letra. Así, A=1, B=2 y Z= 26, los mensajes son:

- Debo hablar en clave o él me descubrirá.
- Todos nosotros estamos atrapados en su cabeza.
- No creo que esto sea real. Así es como él ve el mundo, como Sweet Tooth ve su vida, no es real.
- En el mundo real, mi nombre es Marcus A. Kane.
- He olvidado el color del mundo.

- **Menú de armas distinto:**

Pulsa y mantén apretado **Select** y después pulsa → durante el juego para cambiar el menú.

TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

Pausa el juego e introduce cualquiera de estos trucos en función del efecto que quieras lograr en cada momento:

• **Todas las subidas de nivel de conducción desbloqueadas:** ←, →, ←, →, ✖.
• **Todos los movimientos de pelea desbloqueados:** ↑, ↓, ↑, ↓, ✖.
• **Mostrar la localización actual de Nick Kang:** ✖, ✖, ■, ▲.
• **Coche más grande (tienes que estar montado en el coche):** ↓, ↓, ↓, ✖.





• **Munición Infinita:**
Pulsa y mantén **R1**, **R2**, **L1**, **L2** y después pulsa la siguiente combinación de botones:
↑, ✖, ←, ●.
• **Invencible:**
Durante el juego, incluido el modo Historia, pulsa y mantén **R1**, **R2**, **L1**, **L2** y después pulsa la siguiente combinación: →, ←, ↓, ↑. Aparecerá un mensaje en pantalla que te indicará que está activado el truco.
• **Mega Ametralladoras:**
Pulsa y mantén **R1**, **R2**, **L1**, **L2** y pulsa la siguiente combinación de botones:
✖, ✖, ▲.
• **Un solo disparo acaba con los malos:**
Durante el juego, pulsa y mantén **L1** + **R1** + **L2** + **R2** y rápidamente pulsa ✖ dos veces y ↑. Aparecerá un mensaje confirmando el truco.
• **Desbloquear el modo Dios:**
Durante el juego, pulsa y mantén **L1** + **R1** + **L2** + **R2** y pulsa ↑, ✖, ←, ●.
Verás un mensaje en la pantalla que indicará que el modo Dios está activado.

TY, THE TASMANIAN TIGER

• **Mostrar objetos:**
Mientras estás en el juego, pulsa:
L1, **R1**, **L1**, **R1**, ▲, ▲, ●, ■, ■, ●, **R2**, **R2**.
Oirás una música distinta y verás unas líneas que caen del cielo en diversos sitios. Esas líneas marcan los objetos, incluidos los ocultos, que puedes coger en el juego.
• **Desbloquear el Aquarang, el Boomerang Elemental, la Zambullida y las habilidades de natación:**
Mientras estás en el juego, pulsa:
L1, **R1**, **L1**, **R1**, ▲, ▲, ■, ■, ▲, ■.
Oirás una música distinta si lo haces bien.
• **Desbloquear el Technorang:**
Mientras estás en el juego, pulsa:
L1, **R1**, **L1**, **R1**, ▲, ▲, ▲, ■, ▲, ■.

[U]

UNREAL TOURNAMENT

• **Toda la munición:**
Durante el juego, pulsa **Start** en cualquier momento y pulsa: ←, →, ●, ●, ●, →, ←.
• **Modo Dios:**
Durante el juego, pulsa **Start** en cualquier momento y pulsa: ■, ●, ←, →, ●, ■.
Volverás al juego, pero ahora serás invencible.
• **Conseguir todas las armas:**
Durante el juego, pulsa **Start** y pulsa:
←, ●, →, ■, →, ←.

• **Cuatro jugadores sin necesidad de un Multitap:**
Si quieres jugar con tres amigos más y no tienes el Multitap de la PS2, sólo necesitas un teclado y un ratón con salida "USB".
Esto te permitirá que dos jugadores jueguen con un pad y otros dos con teclado y ratón. Ve a la opción de configuración de controles y asignarles el teclado y el ratón a los jugadores 3 y 4.
• **Pasar de nivel:**
Pausa el juego en cualquier momento y pulsa:
↑, ↓, ←, →, →, ←, ●.
• **Todos los personajes:**
Pausa el juego en cualquier momento y pulsa:
←, ←, ●, ●, →, ←, ●.

[V]

V-RALLY 3

• **Desbloquear el Subaru Impreza 2000:**
Supera el campeonato 2.0L en el modo Carrera para conseguir desbloquearlo.
• **Desbloquear el modelo Mitsubishi Lancer Evolution VI:**
Supera el campeonato 1.6L en el modo de juego Carrera para desbloquearlo y añadirlo también a tu garaje particular.
• **Desbloquear el modelo SEAT Córdoba Repsol:**
Termina el juego en el modo de juego Challenge y podrás añadir este fantástico coche a tu colección personal.
• **Desbloquear el modelo Toyota Corolla V-Rally:**
Consigue hacer un récord de tiempo en todos los circuitos del juego y tendrás este coche.
• **Desbloquearlo todo:**
Después del vídeo de introducción, pulsa:
L1, R1, L2, R2, Select, Select, ■.
Aparecerá un nuevo menú Extra desde el que podrás desbloquear todos los coches, las pistas y varias funciones extras como el atractivo modo de pantalla 16/9.



VAMPIRE NIGHT

• **Desbloquear el modo de juego libre:**
Completa todos los modos de entrenamiento que te ofrece este terrorífico juego y podrás desbloquear el modo de juego libre que hay dentro del modo Arcade.

VEXX

Para activar estos trucos, debes acceder al "Menú de Trucos" e introducir el código correspondiente al truco que quieres poner marcha. Si te fijas, verás que los códigos son el nombre del truco en inglés y escritos al revés...
• **Invencible:** XXEVREWOP.
• **Seleccionar nivel:** XXEVPRAW.
• **Super saltos:** XXEVNOOM.

VIRTUA FIGHTER 4

• **Cambiar el fondo que aparece en el menú principal:**
Elige Options, Settings, Game y pulsa ←+→.
• **Posiciones de victoria para los personajes 1 y 2:**
Utiliza un jugador creado por ti para alcanzar el nivel 2 Kyu. Después, durante el replay de una victoria, sujeta ✖+●+■ (L2) hasta que tu jugador haga una pose clásica. Para obtener la segunda, consigue el 3th Dan y pulsa ✖+● (R1) en el replay. para conseguirla.
• **Conseguir un trofeo:**
Supera las 26 pruebas del modo Trial bajo el modo Training y verás cómo un pequeño trofeo aparece en lo alto de la barra de vida.
• **Trajes alternativos:**
Mantén pulsado **Start** en la pantalla de selección de personajes y pulsa el botón ✖.
• **Jugar como Dural:**
Espera a que Dural te rete en el modo Kumite. Véncele, y podrás seleccionarlo en modo Versus.
• **Los luchadores originales:**
Usa un jugador creado por ti para alcanzar el 1st Dan. Selecciona el luchador en cualquier modo y pulsa ✖+● (R1) hasta que la lucha comience.
• **Niveles extras de Training en Vs:**
Training 1, alcanza el 1st Dan con un personaje propio. Training 2, alcanza el 5th Dan con un personaje propio. Training 3, alcanza "Champion" con un personaje propio.
• **Training Trophy:**
Completa sucesivamente los eventos de Trial y Training Mode con un personaje creado por ti. Aparecerá un pequeño trofeo sobre la barra de vida de tu personaje.
• **Escenario de Dural para el modo Vs:**
Utiliza un jugador creado por ti para alcanzar el nivel "Emperor" o "High King" y podrás jugar en el escenario de Dural en Versus.
• **Mantén 100% de victorias en el modo de juego Kumite**
Si eres un tramposo de los grandes y no te importa soportar un montón de tiempos de carga extra, puedes jugar normalmente y, cada vez que veas que vas a perder un combate, pulsar Start y volver al menú principal.
De ese modo, se salvarán en la tarjeta de memoria las victorias anteriores, pero el combate en el que estabas jugando (ése que sabías de antemano que ibas a perder ya) no contará en tu lista de derrotas.
Esto te obligará a salir al menú y volver al modo Kumite en infinidad de ocasiones, pero puede serte muy útil en los últimos niveles del ránking.
• **Para obtener ítems vergonzosos:**
Además de necesitar el 3th Dan o superior para desbloquear ítems en el modo Kumite, también puedes robar ítems a tus adversarios en el modo Versus, si los tienen.
• **Para obtener ítems fácilmente:**
Utiliza llaves (✖+■, o sea, L1) durante todos las rondas y vence el combate. Recibirás un ítem seguro en todos los casos.
• **Curiosidades y secretros:**
En *Virtua Fighter 4* puedes conseguir adornos con los que vestir o complementar a un personaje creado con la opción "New Player" o "New AI" en "Data Files", tras haber alcanzado el 3th Dan en cualquier modo de juego.



Todos los luchadores tienen una lista enorme de adornos propios (collares, sombreros...). Hay varias formas de conseguirlos, aunque la mayoría se obtienen ganando combates contra tu mismo personaje. Si tu oponente lleva un ítem que tú no tienes, lo obtendrás al derrotarle. Verás un pequeño cofre en la parte inferior de la pantalla y podrás equiparte con tu nuevo ítem en "Edit Files". Hay tres ítems especiales que se consiguen de formas distintas:
• Los ítems de bordes rojos se obtienen por cada 100 victorias consecutivas.
• Los ítems de bordes verdes se obtienen tras lograr una serie de 7 esferas. Estas esferas de colores aparecen sobre los oponentes de rango "High King", en el Kumite. Si ganas a un enemigo que tiene una esfera que no tienes, la ganarás. Pero si el enemigo tiene la misma esfera que tú y pierdes, perderás todas las tuyas. Dural suele tener un set completo de esferas, y obtendrás cualquier color que te falte al vencerle.
• Los ítems de bordes púrpuras son "ítems malditos" que recibirás al ejecutar un técnica concreta. Para deshacerte de ellos, debes hacer justo lo contrario.
Todos los personajes pueden obtener una cabeza de faraón perdiendo entre 5 y 10 combates seguidos, o perdiendo las tres rondas de un combate por "Excellent". Para quitarte de encima este ítem, deberás ganar 5 combates seguidos.
Aquí tienes una lista de los ítems más vergonzosos, (hay más, pero hemos seleccionado los más ridículos...). Se pueden conseguir en los modos de juego Versus y Kumite.
• **Los ítems de Akira:**
• Conejo en el hombro: Pierde 10 combates seguidos. Si quieres quitártelo de encima, gana 3 combates seguidos.
• Ardilla en el hombro: Déjate herir con ataques de evasión. Para quitártela, gana un combate sin ser herido con estos ataques.
• **Los ítems de Aoi:**
• Cara de gato: Pierde 10 combates seguidos. Para quitártela, gana 2 combates seguidos.
• Espada en la espalda: Utiliza frecuentemente evasiones laterales.
• **Los ítems de Pai Chan:**
• Máscara de panda: Deja que te hieran con ataques de evasión. Si quieres quitártela, gana un combate sin ser herido por ataques de evasión.
• Máscara de Rana: Pierde 10 combates seguidos. Si quieres quitártela en algún momento, gana 3 combates seguidos.
• **Los ítems de Jeffry:**
• Máscara de esqueleto: Pierde 10 combates seguidos. Si quieres quitártela en algún momento, gana 2 combates seguidos.
• Calvo: Escapa de los ataques de tu oponente al menos 6 veces en un combate. Para volver a ser normal, gana realizando con éxito 5 llaves, y logrando que en al menos 2 tu rival no tenga escapatoria.
• **Los ítems de Lau Chan:**
• Máscara grande: Pierde 10 combates seguidos. Para quitártela, gana 2 combates seguidos.
• Plato chino en la cabeza: Utiliza la Guardia todo el combate y pierde. Para quitártelo, gana el combate con un 50% de daño.
• **Los ítems de Wolf:**
• Sombrero de fiesta: Déjate hacer llaves laterales por tu oponente y pierde el combate. Para quitártelo, escapa dos o más veces de las llaves de tu oponente y gana el combate.
• Máscara de hombre viejo: Pierde 10 combates seguidos. Para quitártela, gana 2 seguidos.

• Los ítems de Kage:

- Ardilla en el hombro: Pierde 5 combates seguidos. Gana 2 combates seguidos si quieres quitártela en algún momento.
- Conejo en el hombro: Intenta esquivar sin éxito 15 llaves. Para quitártelo, escapa con éxito de dos llaves en cada ronda y en las 3 rondas del combate, ganándolo.

• Los ítems de Sarah:

- Gafas con ojos grandes: Pierde 10 combates seguidos. Para quitártelas, gana 2 seguidos.
- Pendientes hexagonales: Usa ataques con evasión. Para quitártelos, evita los ataques de evasión de tu rival y no realices tú ninguno.

• Los ítems de Shun:

- Máscara de chica: Pierde 10 combates seguidos. Gana 2 combates seguidos para quitártela.
- Máscara de tonto: Pierde por "Ring Out" en las tres rondas de cada pelea durante dos combates seguidos. Si quieres quitártela en algún momento, gana una pelea por "Ring Out".

• Los ítems de Vanessa:

- Sombrero de caballo: Pierde 10 combates seguidos. Para quitártelo, gana dos seguidos.
- Máscara de Hockey: Deja que te hieran 15 veces en cada ronda y pierde después el combate. Si quieres quitártela en algún momento, tienes que ganar el combate sin ser herido más de 14 veces en cada ronda y desaparecerá.

• Los ítems de Jacky:

- Bigote y nariz cómicos: Pierde 10 combates seguidos. Si quieres quitártelos en algún momento, gana 2 combates seguidos.
- Sombrero de bebé: Pierde por "Ring Out" en las tres rondas de una pelea durante dos combates seguidos. Si quieres quitártelo en algún momento, gana una pelea por "Ring Out".

• Los ítems de Lion:

- Máscara de mantis: Déjate golpear por tu adversario con ataques Katousui (m 6) 10 ó más veces en cada ronda del combate y después piérdelo. Si quieres quitártela (algo bastante lógico, por otra parte), gana el combate sin recibir más de 9 veces ese ataque en ninguna ronda y desaparecerá sin dejar rastro.
- Sombrero de la Torre Eiffel: Pierde 10 combates seguidos en cualquier modo. Si quieres quitártelo, gana 2 combates seguidos.

• Los ítems de Lei:

- Cabeza de cerdo: Pierde 10 combates seguidos. Para quitártela, gana 2 combates seguidos.
- Cabeza de elefante: Deja que tu oponente te hiera al menos 10 veces y pierde el combate. Para quitártela , gana el combate sin ser herido más de 9 veces en cada ronda.



[W]

WACKY RACES

Todos estos códigos tienen que introducirse en la pantalla para introducir lo que el juego llama "Trampas", siempre después de haber elegido un modo de juego, ya sea Arcade o Aventura.

• Todas las pistas: CHIMPGIVEAWAY.
• Todos los coches: MONKEYSPOILERS.
• Modo para niños: THOSEWACKYKIDS.

Una vez introducidos, oirás una risa de confirmación y ya podrás activarlos en la pantalla de trampas disponibles.

WAKEBOARDING UNLEASHED

En el menú principal, pulsa:

• Todas las lagunas:
R1, **L1**, **L2**, **R2**, **R1**, **L1**, **L2**, **R2**, **R1**, **L1**, **L2**, **R2**, **R1**, **L1**, **L2**, **R2**.

• Seleccionar nivel:
■, ■, ■, ■, ●, ●, ●, ●, ▲, ▲, ▲, ▲, ■, ●, ▲.

• Más tablas:
↑, ↑, ←, ←, →, →, ↓, ↓, ↑, ←, →, ↓, ↑, ←, →, ↓.

• Todos los personajes:
Rota el stick analógico derecho en el sentido de las agujas del reloj 15 veces en el menú.

WAR OF THE MONSTERS

• Jugar como Mecha-Sweet Tooth:
Usa una Tarjeta de Memoria que tenga una partida salvada del juego *Twisted Metal: Black* con el nivel Sweet Tooth completado. Un mensaje te avisará que el Mecha-Sweet Tooth aparecerá cuando el juego cargue. Después, selecciona a Agamo y elige el traje número 4.

• Minijuego Dodgeball:
Gasta 105,000 vales de batalla.

• Minijuego Big Shot:
Gasta 65,000 vales de batalla (Battle Tokens).

• Minijuego Crush-O-Rama:
Gasta 85,000 vales de batalla (Battle Tokens).

• Jugar con Raptros:
Gasta 200,000 vales de batalla (Battle Tokens).

• Jugar con Zorgulon:
Gasta 200,000 vales de batalla (Battle Tokens).

• Compañera secreta de Ultra V:
Compra el cuarto traje de Ultra V para desbloquear a una dulce robot japonesa...

• Nivel Volcano:
Gasta 45,000 vales de batalla (Battle Tokens).

• Nivel Mini Baytown:
Gasta 65,000 vales de batalla (Battle Tokens) para desbloquear este nivel.

• Nivel Capitol:
Gasta 85,000 vales de batalla (Battle Tokens) para desbloquearlo.

• Nivel UFO:
Gasta 105,000 vales de batalla (Battle Tokens) para desbloquear este nivel.

• Arma secreta:
En el nivel Gambler's Gulch, frente a la mansión de estilo victoriano verás una espada clavada en una roca. Líate a guantazos con la roca hasta que consigas romperla y puedas coger la espada. Ahora podrás usarla como arma para atacar a tus enemigos.

• Consejos:
• En cualquier escenario en el que luches, procura romper todo lo que te rodea y utilizar los trozos grandes de los escombros para atacar a tu enemigo, ya sea lanzándoselos o golpeándole con ellos.
• De igual forma, si hay aviones o coches, destrózalos para que los restos ardientes le resten vida a tus adversarios

• Conseguir diversos Vales de Batalla de forma muy fácil:
Guarda la partida después de superar el nivel Terror in Space. Pelea contra Cerebulon (el último jefe) y si consigues derrotarle sin continuar la partida ninguna vez obtendrás 30,000 Vales de Batalla. Salva la partida después de derrotarle. Esto hará que solo se salven la configuración de juego y el contador de Vales de Batalla. Una vez que vuelvas al menú principal, carga de nuevo tu lucha contra Cerebulon. Vuelve a derrotarle de la misma forma y conseguirás más Vales de Batalla.



Repite el proceso hasta que te canses. Otra opción es jugar en el modo de un solo jugador y seleccionar "Endurance". Cuantos más monstruos elimines, más Vales de Batalla conseguirás. Para obtener unos cuantos Vales extra, destruye los edificios del nivel.
Cada uno de ellos vale 50 Vales. Los "pickups" te darán 5 vales al destruirlos.

WC SNOOKER 2002

• Conseguir victoria instantánea en cualquier competición:
Introduce la palabra "CHAMP458" como nombre en la pantalla de edición de personajes y ganrás cualquier campeonato en el que estés.

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003

• Desbloquearlo todo:
Introduce este código en el menú principal:
R1, **L1**, ■, ▲, ■, **R1**.

WDL WAR JETZ

Introduce cualquiera de estos códigos en la pantalla de trucos, en función del resultado que quieras obtener. Todos estos códigos son validos tanto en la versión del juego para PSOne como para la de PS2.

• Todos los trucos: TWLVCHTS.
• Super trucos: ZTJRWLDW.
• Invencible: MRCHBB.
• Menos daño: CHNKY.
• Super blindaje: FLYNGTNK.
• Todas las armas: NFCH.
• Munición infinita: SPW.
• Todos los cohetes: SHWRM.
• Cohetes rápidos: STBLT.
• Dinero extra: WRCHST.
• Dobla la cantidad de dinero: KCHNG.
• Sin punto de mira: SWSSBNK.
• Power ups permanentes: GVTBCK.
• EMC ilimitado: SMKTRL.
• Bola bomba: BMBBLL.
• Armas de bola bomba: CDDDHLR.
• Armas grandes: PNFL.
• Armas gigantes: QDDMG.
• Disparos más rápidos: ZPPY.
• Doble disparo: TWFRN.
• Disparos aleatorios: SPNNY.
• Bombas nucleares: FTMN.
• Máxima destrucción: CRNFX.
• Modo flotante: SKTCHY.
• Mega convoy: NPRBLM.
• Modo Vampiro: SLRP.
• Todas las FMV: DVD o GRTD.
• Modo Fantasma: SNKY.
• Modo Top Gun: TPGN.
• Passwords de nivel:

- Panamá 2: JBVKWNBBCBQM.
- Panamá 3: MDKKWYFTKBQM
- Australia 1: MHZKWTJMQBQM
- Australia 2: ZBCKXPBHNBQM
- Australia 3: LDRKXYFZTBQM
- Tailandia 1: ZHHKXJJTBBQM
- Tailandia 2: TBPKYZBVHBQM
- Tailandia 3: KFFPJRFNPBQN
- Rhine River 1: YJVPJCJGVBQN
- Rhine River 2: FCNPKXBVWBQN
- Rhine River 3: PGDPKGFPDBQN
- New York 1: KKSPKRJHKBQN
- New York 2: VBFKPLHBWZBQN
- New York 3: WJYPLWFQGBQN
- Antártida 1: CMPPLHJJNBQN
- Antártida 2: RKFPMYBZHBQN
- Antártida 3: GNVPMQFSNBQN
- San Francisco 1: TRLPMBJLVBQN
- San Francisco 2: SVMPNFBFVBQN
- San Francisco 3: RXDPNHFYDBQN
- Valhalla 1: XBXPNGKRKBQN
- Valhalla 2: LPXKVMCQZBQM
- Valhalla 3: QSMKVSGKHBQM

WILD WILD RACING

• Nuevos motores:
Cada país en el modo Time Attack te hará conseguir un motor nuevo para cada uno de los tres buggies básicos del juego. Al acabar las tres carreras en el modo Time Attack (Uphill, Downhill y Flat), conseguirás un nuevo motor que aumentará las características de tu buggy.

• Modo trucos:
En la pantalla de opciones, mantén apretado ■ y pulsa la combinación de botones que te damos a continuación para activar el truco:
↑, ●, ↓, ●, ←, →, ←, →, ●.
Aparecerá ahora una nueva opción llamada Secret. En el modo para un jugador escribe la palabra NORTHEND como si fuera el nombre de tu personaje. Se desbloquearán todos los circuitos y todos los coches.

WINBACK

Para activar estos trucos, en la pantalla en la que pone "Press Start", pulsa muy rápido estas combinaciones. Tienes que hacerlo antes de que empiece la demo o no funcionarán.

• Modo Trial:
↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←, ←.
Después, con ▲ pulsado, pulsa **Start** para desbloquear el Trial Mode.
Oirás un disparo que te confirmará que el truco ha funcionado. Podrás jugar en cualquier nivel.

• Modo Muerte Súbita:
L2, **R2**, **L2**, **R2**, ●, ▲, ●, ▲.
Después, con **R1** pulsado, pulsa **Start** para desbloquear la Muerte Súbita. Todo el mundo, incluido tú, morirá si le acierta un solo disparo, así que ándate con ojo.

WRC 3

• La evolución de la maquinaria
• Cada 1000 Km. tu vehículo sufrirá de manera automática unas alteraciones en el motor que harán que corra mucho más. Aprovéchalas bien.
• Habrá un máximo de 5 evoluciones. Es decir, seguirá mejorando hasta que completes 5000 Km.
• Si quieres tener alguna opción de victoria en el campeonato "Experto", haz que tu coche favorito esté completamente mejorado. Te aseguramos que los coches rivales lo estarán, y de otro modo te será muy difícil ganar.

• Modo Contrarreloj:
Cada vez que ganes un rally en el mundial podrás correr todos sus tramos en el modo contrarreloj.

• Dificultad Experto:
Finaliza en primera posición el Campeonato, corriendo en el nivel de dificultad "Profesional".



• Dificultad Extrema:
Gana el campeonato en Experto y conseguirás la versión "Extreme 03" de la escudería con que compitas y la dificultad "Extreme".

• Nuevos coches:
Si consigues llegar a lo más alto en el cajón en el mundial de dificultad "Extreme" adquirirás el modelo prototipo de tu escudería y la modalidad "Concept" del modo "Contrarreloj". Los coches que podrás obtener son: Ford Fiesta, Mitsubishi Pajero, Subaru B-11S, Skoda Superb Sonic y Peugeot 406 Coupé.

• **Modo Max Power:**
L1, **R2**, **L2**, **R2**, **L2**, ▲, ●, ▲, ● y después, con **L1** pulsado, pulsa **Start** . Tendrás todas las armas y munición infinita.
• **Personajes del modo Multijugador:**
↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←, ← y después, con ● pulsado, pulsa **Start.** Esto hará que se desbloqueen todos los personajes del modo Multijugador.

WIPEOUT FUSION

Todos estos trucos se introducen desde la opción "Trucos" dentro de la opción "Extras".
• **Escudos infinitos:** ▲, ▲, ■, ■, ■.
• **Naves y aviones antiguos:** ✖, ●, ▲, ■, ✖.
• **Armas infinitas:** ▲, ●, ✖, ●, ■.
• **Todas las características:** ✖, ▲, ●, ▲, ●.
• **Munición Infinita:** ▲, ●, ✖, ●, ■.
• **Nave super rápida:** ■, ✖, ✖, ✖, ▲.
• **Naves animales:** ▲, ●, ●, ▲, ✖.

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Introduce estos códigos en el menú "Codes":
• **Mejor aceleración y máxima velocidad para tus coches:** EVOPOWER
• **Nueva voz para el copiloto:** HELIUMAID
• **Coches sin chasis:** THATSSTUPID
• **Coches voladores en las repeticiones de las carreras:** FLOATYLIGHT
• **Cámara cenital:** DOWNBELOW
• **Cámaras invertidas:** ONTHECEILING
• **Como bajo el agua:** WIBBLYWOBBLY
• **Gráficos psicodélicos:** IMGOINGCRAZY
• **Desbloquear todas las pistas bonus ocultas:** GIMMEBONUS / OPENSESAME
• **Códigos del Desafío WRC:**
• L5020K: Monte Carlo.
• PHY8ZP: Portugal.
• 745MJJ: Suecia.
• YJFTRS: Gran Bretaña.

WORMS BLAST

• **Personajes bonus ocultos:**
En la pantalla donde pone Press Start, pulsa y mantén el botón **L1** y pulsa esta combinación:
↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑.
Verás una pelota de playa ir de izquierda a derecha en la pantalla.
• **Desbloquear todos los modos de competición:**
En la misma pantalla del truco anterior, pulsa y mantén el botón **L2** y pulsa esta combinación:
↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑.

WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS

• **Desbloquear todas las misiones con medalla de oro y los trucos del juego:**
Ve a la pantalla de trucos, ilumina la opción "Unlimited Time" y pulsa: **L2** + **R1** + → + ●.
A continuación, pulsa todos a la vez rápidamente. Ahora podrás activar todas las opciones que aparecen en esta pantalla a tu antojo.

WRC II EXTREME

• **Modo trucos:**
Ve a la opción "Archivos" y entra en "Secretos". Pulsa ✖ para introducir un truco y escribe "EVOS". Esto desbloqueará todos los coches bonus "Extreme" y el modo Experto. Estos otros trucos se introducen en el mismo sitio.
• **Modo Turbo:** NITRO.
• **Vista desde arriba:** SATALITE.
• **Baja gravedad:** LUNAR.
• **Coches con rebote:** GAROO".
• **Voz del copiloto deformada:** "HELIUM".





XGRA

• **Desbloquearlo todo:**
Introduce la palabra "wibble" como si tu nombre en la pantalla de introducción.

X-MEN: NEXT DIMENSION

• **Desbloquearlo todo:**
Desde el menú principal y mientras pulsas y mantienes **L1**, introduce esta combinación:
→, →, ←, ←, ↓, ↑,●.
Aparecerá un mensaje indicando que has desbloqueado todos los personajes ocultos, todas las arenas y todos los uniformes alternativos de los personajes.

X-MEN 2: LA VENGANZA DE LOBEZNO

Pulsa la siguientes secuencias en el menú principal, dependiendo del truco que quieras activar.
• **Menú Debug:**
▲, ▲, ●, ●, ■, ■, ●, ●, **L1+R1+L2 + R2**.
Durante el juego, pausa la partida y podrás acceder al menú "Cheats", en el que podrás activar, entre otras cosas invulnerabilidad.
• **Todos los ficheros de Cerebro:**
▲, ●, ▲, ■, ■, ■, **R1** + **R2**.
Oirás un sonido de confirmación.
• **Seleccionar nivel:**
▲, ●, ▲, ■, ▲, ●, **L1** + **R1**.
• **Desbloquear todos los trajes:**
▲, ●, ▲, ■, ■, ■, **L1** + **L2**. Oirás un sonido de confirmación si lo has hecho bien. Tienes varios trajes, incluído el de la película.



X-SQUAD

• **Códigos de Rango:**
Introduce estos códigos en la pantalla donde aparece el título. Oirás un sonido que te indicará que lo has hecho bien.
El código Sargento, por ejemplo, incluye las armas y características del rango inmediatamente anterior, es decir, el código Soldado. Si eliges el último rango, tendrás todos los demás, así como las armas y cargadores que se otorgen en cada uno de los anteriores. Entre paréntesis te indicamos solamente las características nuevas que incorpora cada rango respecto al anterior:
Soldado: ■, ●, ▲
(Michaels de 9mms y 99 cargadores).
Sargento: ▲, ●, ■
(Taylor M82, sin límites de peso).
Teniente: **R1**, **L2**, **L1**, **R2**
(escudo en nivel 2)
Capitán: ●, **R1**, ●, **L1**, ▲, **R2** (radar).
Mayor: **L2**, ■, **R2**, ▲, **L1**, ●, **R1**
(escudo en nivel 3, sensor en nivel 3).
Coronel: ▲, ■, ●, ■, ▲, ●
(nivel principiante en el manejo de armas).
General: **L1**, **L1**, **L2**, **L2**, **R1**, **R1**, **R2**, **R2**
(nivel intermedio en el manejo de armas).
Maestro del X-Squad:
●, ●, ●, ●, ▲, ■, ■, ■, ■
(nivel Maestro en el manejo de todas las armas).
• **Para qué sirven los puntos:**
Conseguirás puntos según vayas avanzando y eliminando a los enemigos que te salgan al paso.
Éstos son bastante útiles, ya que te permitirán comprar al finalizar una fase, distintas armas y equipo necesario para hacer a tus hombres mucho más eficaces.
Si no utilizas en ningún momento los puntos que hayas conseguido en el juego en una fase, no te preocupes ni te pongas nervioso: podrás conservarlos para las siguientes misiones que vengan a continuación.

[Z]

ZONE OF THE ENDERS

• **Desbloquear el modo Versus:**
En la pantalla del título, pulsa la siguiente combinación de botones:
●, ✖, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑.
Tendrás disponible esta opción en el menú.
• **Conseguir un nuevo final:**
Obtén una "A" en todas las llamadas de S.O.S que recibas y conseguirás un final distinto.
• **Salud y munición al máximo:**
Pausa el juego durante una partida y pulsa a continuación la siguiente combinación de botones que te indicamos:
L1, **L1**, **L2**, **L2**, **L1**, **R1**, **L1**, **R1**, **R2**, **R1**.
Cada vez que uses este truco, disminuirá tu nivel conseguido hasta ese momento. Tendrás que ver si te merece la pena activarlo.
• **Las armas:**
• Phalanx: Te permitirá disparar más balas que en el disparo normal de tu Jehuty.
• Mummy: Escudo que te protegerá de los ataques más potentes de los enemigos.
• Halberd: Con ella, lanzarás un rayo láser de gran energía, pero de corto alcance.
• Sniper: Este rifle gigante sólo servirá para cumplir una misión en un momento del juego.



• Javely: Cuando tengas este arma, serás capaz de lanzar una jabalina de poco alcance contra cualquiera de tus enemigos.
• Geyser: Lanzarás unas granadas que se adherirán a la primera superficie que toquen, desprendiendo un rayo de energía al hacerlo.
• Comet: Si la tienes en tu poder, podrás lanzar una bola energética muy destructiva.
• Gaunlet: Lanzarás un objeto físico punzante a gran velocidad. Muy útil para enemigos pesados que rechazan nuestros ataques.
• Decoy: Con este arma, podrás crear una imagen de ti mismo que engañará a los rivales, haciendo que todos sus ataques se dirijan a este "reflejo" de tu Jehuty en lugar de a ti.
• **Una sorpresa:**
Z.O.E. te guarda una impresionante sorpresa, en forma de enemigo invencible, Anubis, justo después de tu victoria sobre la segunda versión de Neith. Como ya hemos dicho, este nuevo enemigo es invencible y no podrás acabar con él por mucho que lo intentes, sólo podrás huir poco antes de que él pueda acabar contigo.
Finales: Además del final normal del juego, puedes conseguir desbloquear un nuevo y espectacular final si logras destruir todos los elementos de los decorados de todas las zonas del juego hasta que llegues a Tyrant. Una vez acabes con él, podrás ver el final malo de *Z.O.E.*
Además, también puedes conseguir escuchar la canción final del juego, si eres tan hábil como para conseguir una puntuación A en todas las zonas de rescate. ¿Te atreves?

ZONE OF THE ENDERS: THE 2ND RUNNER

• **Camino alternativo para desbloquear el mijuego Zoradius:**
Ve a "Extra Missions", elige el modo "Boss Battle" y pelea contra Vic Viper. En mitad de la lucha, pausa el juego y pulsa:
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, **L1**, **R1**.
Oirás un ruido. Vuelve a la opción "Extra Missions" y Vic Vipper estará disponible como opción.
• **Aumaan Anubis en Versus:**
Termínate el juego una vez y empieza una nueva partida con todas las subarmas equipadas. Intenta introducirte dentro de Margrifier, el lugar donde tienes que desbloquear el puente. Si sigues siempre la ruta de la izquierda, llegarás a un callejón en tu camino hacia el generador. Usa Vector Cannon para destruir las piedras que bloquean la zona y descubrirás un camino secreto, llamado Wind Tunnel. Allí pelearás con un montón de enemigos. Destruye a todos y llegarás a un lugar desconocido, donde pelearás con Aumaan Anubis. Derrótale y encontrarás un pequeño icono con su figura. Cógelo.
• **Fondos distintos en el modo "Extra Mission":**
Una vez que hayas completado todas las misiones con el récord más alto, el fondo negro será reemplazado por una ilustración de Yoji Shinkawa en la que se ven los bocetos del diseño de Jehuty.
• **Ver diferentes imágenes después de los créditos:**
Termina el juego con rango A para ver una imagen especial que incluye a Dingo y sus amigos en la pantalla "Result screen" después de los créditos. ¿A que mola?
• **Final alternativo:**
Termina el juego con rango S o SS y verás una imagen de Dingo y Ken después de los créditos.
• **Powerups con Zoradius:**
Mientras juegas con Zoradius, pausa el juego y pulsa:
↑, ↑, ↓,↓, ←, →, ←, →, **L1**, **R1**.
Obtendrás todos los powerups inmediatamente, excepto los speedups. Vamos, que no te puedes quejar.





Staff

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Jefe de Sección.
Daniel Acal, David Fraile Redacción.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Ruth Caravaca, Patricia Gamo Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: Rubén Guzmán, Juan Lara, Sonia Ortega, Daniel Lara,
Mercedes López, Francisco Javier Gómez.

Edita HOBBY PRESS S.A.
playmania@hobbypress.es

Directora General Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos Amalio Gómez
Directora de Diseño de Publicaciones de Videojuegos Paola Procell
Subdirector General Económico-financiero José Aristondo
Director de Producción Julio Iglesias.
Coordinación de Producción Ángel Benito.
Jefe de Distribución y Suscripciones Virginia Cabezón.
Departamento de Sistemas Javier del Val.

PUBLICIDAD
Director Comercial José E. Colino.
Directora de Publicidad Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es.
Coordinación de Publicidad Mónica Saldaña,
E-mail: monicas@hobbypress.es.
C/ Los Vascos, 17 1ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 806 015 555 - Fax: 902 540 111
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ Orense, 12-13, 2ª Planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Argentina: Representante en Argentina: EDILOGO Avda.Sudamérica, 1532.
1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035
Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
México: CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
Venezuela: Disconti, S.A.
Edificio Bloque de Armas, Final Avda.
San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RUAN. 28108 Alcobendas, Madrid
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 4/2004
Printed in Spain

Publicación controlada por OJD

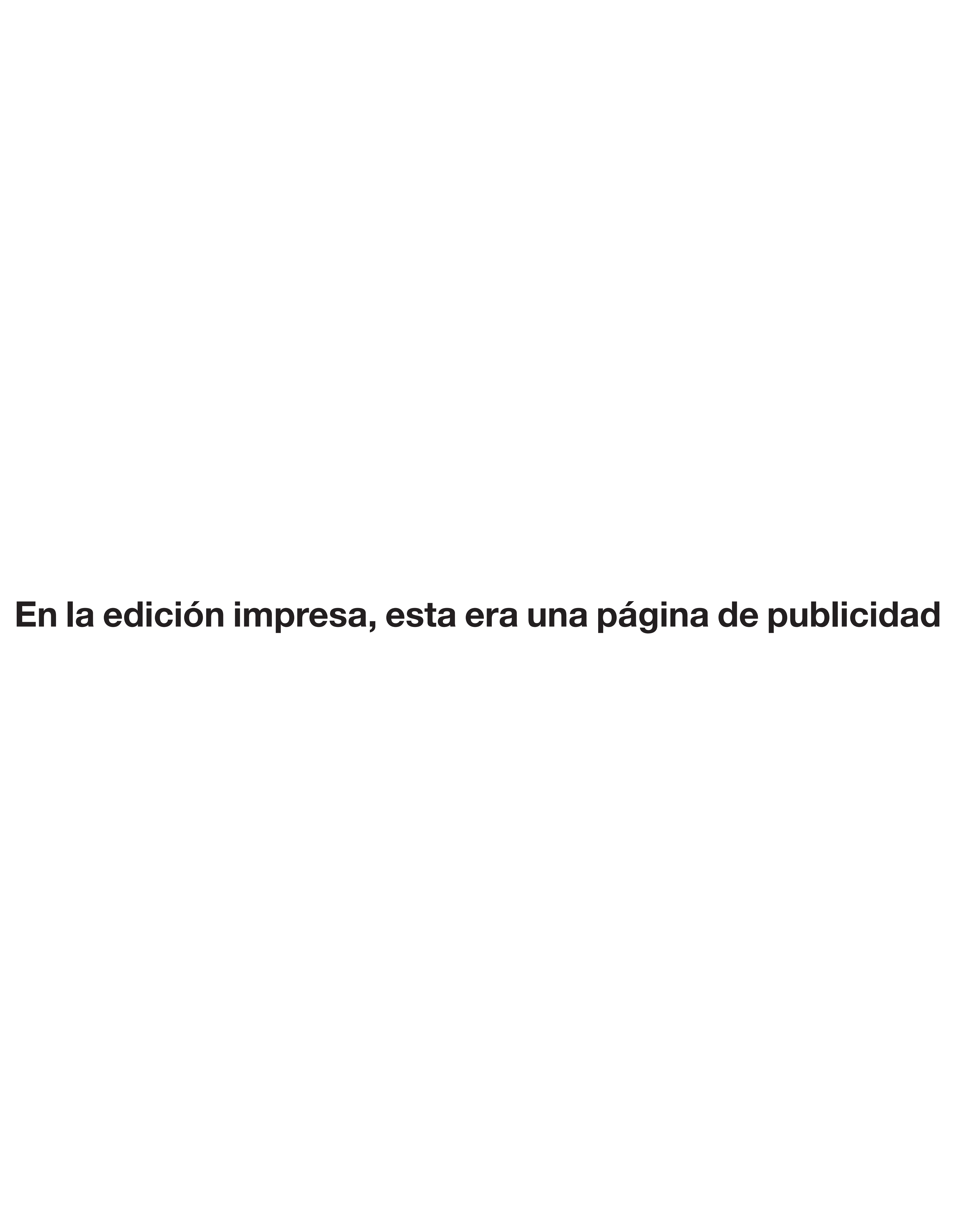
Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.



Hobby Press
es una empresa
de Axel Springer

axel springer

Este suplemento se regala conjunta
e inseparablemente con Play2Manía nº 61


En la edición impresa, esta era una página de publicidad